L'univers ATARI

ST MAGAZINE

N° 109 - Octobre 1996 - 32 F

520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

HADES

JAGUAR

ET AUSSI...

Le tour du monde informatique
DX3
Le point sur les cartes acc.
Centurbo 1 (suite)
Space Fighter
Willie l'aventurier
Se connecter à Internet
Le languga HTLM
Linux
Programmer les matrices (3)
Initiation à POV (23)
Lexique du raytracing
Pas de vacances pour M&E
Le retour du VIDI ST 12
Quaderno falcon
Page Keyboard
La rentrée des démos
Photo Line pratique (1)
mod. et pil. pour Calamus
Revue de presse...

HADES 60 :

10 x plus puissant que le pentium 90 ?

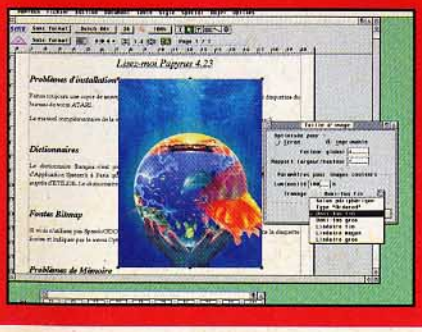
Swiftel 4.23

Le minitel photo sur Atari

Cubase audio 2.06

enregistrez 8 pistes audio en même temps

SURFEZ ENFIN SUR LE WEB :



TOUTE LA CONFIG !

BELGIQUE 250 FB
SUISSE 10 FS
DOM 50 F
LUXEMBOURG 225 F LUX

PUBLICATION PRESSIMAGE

L 9876 - 109 - 32,00 F

LA BéCaNe

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 42 80 10 39 - Télécopie. 42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon C-Lab 4 Mo MKX	6 990
Falcon Tower disque dur 1 Go	10590
Falcon 16 Mo disque dur 1 Go	12190
Mise en Tower Falcon	1 990

MONITEURS

Monochrome STF/STE 14"	1 190
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 590
SVGA 17"	3 900

NOUVEAUTES

STATION HADES

Equipe 68040 32/64 Mhz
4 Mo mémoire
Disque dur 1 Giga
Carte graphique 16 millions de couleurs
13 200 F
Option HADES 68060 60/120 Mhz 4490 F

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux
ATARI TT 030, imprimantes, écrans

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	590
STE 4 Mo	1 190
Extension 16 Mo HADES	1290
Carte d'extension Falcon nue 4/16 Mo	625
Carte extension Falcon 16 Mo	2390

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 520 Mo IDE	1 490
Externe STF/STE avec TopLink 540 Mo	2 380
Externe Falcon/TT 540 Mo	2 180
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
Dual Panasonic (magnéto-optique 650 Mo + CDRom X4 externe)	5 400
CD+Disque dur 340 Mo pour STF/STE	3 190
CD+disque dur 540 Mo pour falcon	3 290
Lecteur JAZZ 1 Giga avec cartouche	
SysQuest EZ Drive 135 Mo externe	1 590
La cartouche supplémentaire 135 Mo	170

IMPRIMANTES

Canon BJ 200 EX	2 000
Epson 820 n & b	1 700
Kit couleur Epson 820	700

CARTES GRAPHIQUES

Nova 16 millions de couleurs Falcon	2 590
TT Nova VME 1 Mo	2 590
TT Nova VME 2 Mo	3 390
Falcon Screen Blaster	490
Screen Blaster interne	390

CARTE ACCELERATRICE

AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

**Tos 4.04 et tower ou rack impératif*

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

MODEMS / SON

Jam 8	2480
Jam Pro Rack	2990
Jam2in	1690
Jam 8 In	2690
Jam samplelock	290
Jam fastcart	350
Jam doublecart	450
14 400 bauds	1 290
28 800 bauds	1990
Enceintes 2 X 120 W	380

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Gémulator	1 300

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	1200
Tambour SLM 804	2 400

DIVERS

Lecteur disquette STF STE Falcon	350
Coprocesseur 68882	390
Report Scsi Interne Falcon	490

SCANNERS

Epson GT 8500	5 990
Epson GT 9000	7 225

JoyStick **ATARI** : 100F, Prolongateur JoyStick : 80F,
Souris : 150F, Adaptateur VGA Falcon : 150F

REPARATIONS de tous vos matériels **ATARI**
ACHAT et REPRISE de votre **ATARI**
Pentium 100 Mhz multimédia 7190 F
avec reprise de votre 1040 ou 520 STE

LA BéCaNe est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h
samedi de 10 h30 à 17 h 30 Fermeture le lundi
Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, matériel voyageant au risque et péril du destinataire. Règlement par chèques ou cartes de crédits.
Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC. Catalogue des prix sur demande. Matériels neufs

Jam 8

5680,00 F
version jack 6.35

le 8in 8out est là !

8 entrées et 8 sorties audio analogiques pro pour votre FALCON

LES JAM OUT/IN : sorties analogiques sont soit en jack 6.35 soit en XLR plastique ou métal et dans tous les cas symétriques et assymétriques. Les versions PRO sont en rack 1u.

Jam 8 out : 245O F – Jam 8 in : 269O F – Jam 8 out pro : 299O F – Jam in for pro : 279O F – Jam 2 in for pro : 256O F – Jam in 8 out pro : 568O F – Jam in 8 out pro xlr : 635O F

Mais JAM c'est aussi :

Jam sample clock, horloge 44.1 kHz ou 48 kHz pour échantilloner aux fréquences CD ou DAT: *29O F*

Jam fast card : rallonge buffer pour port cartouche : *35O F*

INFOPEDIA

une véritable encyclopedie multimédia sur CD ROM pour votre ATARI :

sons, musiques, images, animations, textes, liens hypertextes, atlas, fonctions de recherche évoluées, fontes Speedo, impression...

Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du votre !!!

autres titres disponibles : UFO II, SPACE MISSION, TIME ALMANACH 199Os, TIME ALAMANACH 1995, PHARMASSIST, MPC WIZARD...

compatible ST/TT/FALCON
logiciels en français, cd roms en anglais.

en vente chez votre revendeur ou à
LA TERRE DU MILIEU BP 11 74310 LES HOUCHES
tél 50 54 59 41
(port en sus)

RAINBOW II MULTIMEDIA

enfin le véritable multimédia sur FALCON

- Si vous en avez assez des programmes qui sous exploitent votre ordinateur
- Si vous êtes frustrés par les logiciels de dessins habituels
- Si vous aimez la nouveauté
- Si le multimédia vous fait rêver
- Si vous voulez en avoir vraiment plus que pour votre argent

ALORS RAINBOW II EST FAIT POUR VOUS !!!

BACKGROUND Photos

100 superbes photos de textures

– deux résolutions pour chaque : 640 * 480 en 72 DPI et 1536 * 1024 en 300 DPI – format TIF 24 bits – livré avec les viewers pour ATARI (GEMVIEW), PC et MAC – livret reprenant toutes les photos par catégories (eau et verre, alimentation, bois et métal, marbre et granit, mur et pavements, objets manufacturés, murs et tapisseries, plantes et végétations, tapis et tissus).

249,00 F

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 50 000,00 F
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Marc ABRAMSON (REDRACKAM),
François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET,
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Tristan COLLET, Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN),
Hervé PIEDVACHE, Florent GONDOUIN, Pascal BARLIER,
Bruno ANCELIN, Alain MANGENOT

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leïla AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et
Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

Ce nouveau numéro de ST MAGAZINE, a été intégralement réalisé sous CALAMUS SL 95.

Les gros avantages ?

Un mode cache 30% plus rapide (notamment sur le vectoriel), un module chemin de fer absolument génial, un module pour colorier les ligne d'aides, une sélection des couleurs à l'aide du spectre, la possibilité de mettre des couleurs additionnelles...

Les inconvénients ?

Un logiciel pas complètement traduit en français, un prix qui peut dérouter ceux qui ne connaissaient pas le véritable tarif de CALAMUS SL (la version 93 étant passé de plus de 3 000 F à 1 390 F lors de la sortie du 94) : 3275 F d'où une mise à jour de deux version d'un coup pour 1 250 F.

Alors cela vaut-il le coup ?

Pour ma part, c'est OUI sans conteste. Tous ceux qui travaillent beaucoup avec, devraient également s'y retrouver. Quant aux calamusiens occasionnels, la version 93 est largement suffisante et une mise à jour 95 n'apportera peut-être pas une satifaction en rapport avec le prix.

Maintenant, il y a deux remarques :

1) il faut bien connaître CALAMUS 93 avant de passer au 95 à cause de la défaillance de traduction de certains modules (même si LA TERRE DU MILIEU essaye de les faire retraduire).

2) la mise à jour 96, qui devrait arriver sous peu, s'annonce comme apportant d'autres améliorations majeures. Le suivi de CALAMUS SL est on ne peut plus assuré et suivre celui-ci ne peut que renforcer cette démarche de DMC.

Il semble que l'importateur (SCAP) ne veuille plus vendre de CALAMUS SL 95, mais sachez que, si vous n'arrivez pas à l'acquérir auprès d'eux, tous les produits tournant autour de CALAMUS SL (et donc cette version 95), sont disponibles chez LA TERRE DU MILIEU.

Quoi d'autre ?

Et bien l'HADES bien sûr. Je ne m'étends pas sur le sujet, le dossier est déjà assez rempli comme cela, mais Dieu que c'est rapide. Même si certains tests (FALCON + STUDIO PHOTO DSP) démontrent qu'un DSP bien exploité peut rivaliser avec un 68 040 à 64 Mhz, dès qu'on passe au 68 060 ou ("et" c'est encore mieux) utilise le coprocesseur arithmétique, le résultat est carrément sidérant. Et puis dans l'HADES, il y a tout le reste qui est plus rapide. C'est une autre étape qui va bouleverser les données du monde ATARI (le PENTIUM enfin largement dépassé !!!). Les allemands ne s'y sont d'ailleurs pas trompés en achetant à 90% des HADES 60 contre 10% d'HADES 40).

La rentrée est chaude et nous nous sommes regroupés à plusieurs pour faire la promotion de l'HADES en pensant bien aller au-delà de la clientèle ATARI, tant les performances sont impressionnantes. CARASYS (distributeur allemand) à déjà beaucoup oeuvré dans ce sens en convainquant pas mal de studio de DTP (PAO en allemand) de compléter leur installation par un HADES 60 muni de CALAMUSL SL.

Rien n'est inéluctable et Fredi ASCHWANDEN vient de nous le prouver et de façon magistrale.

Godefroy de MAUPEOU

LA BECANE	p.2, 17
LA TERRE DU MILIEU	p.3, 9, 49
FRONTIER SOFTWARE	p.7
HADES	p.15
CENTEK	p.19
ETILDE	p.23
PARX	p.31, 37
3615	p.41, 51, 53
DISKIMAGE	p.64 à 67
SCAP	p.68

SOMMAIRE

éditorial / sommaire	p. 4
disquette	p. 6
le tour du monde informa...	p. 8
HADES 60 : le choc !!!	p. 10
le point sur les cartes acc.	p. 18
DX3	p. 20
CENTurbo 1 (suite)	p. 21
SPACE FIGHTER	p. 22
WILLIE L'AVENTURIER	p. 20
PAPYRUS 4.23	p. 24
se connecter à Internet	p. 26
SWIFTEL PHOTO	p. 28
le language HTML	p. 29
LINUX	p. 32
programmer les matrices	p. 34
initiation à POV (23)	p. 35
lexique du raytracing	p. 37
pas de vacances pour M&E	p. 38
le retour du VIDI ST 12	p. 40
QUADERNO FALCON (suite)	p. 42
CUBASE AUDIO 2.06	p. 44
page KEYBOARDS	p. 45
initiation et ralisation d'un Fr.	p. 46
g1 d'AOUT	p. 50
la rentrée des démos	p. 56
PHOTO LINE pratique (1)	p. 58
mod. et pil. pour CALAMUS	p. 59
revue de presse	p. 60

magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR

maquettage : CALAMUS SL 95, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures)

rédactionnel : LE REDACTEUR 4+

comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°109 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

SPACE FIGHTER
STF/STE/FALCON
Voici la version de démo du tout dernier super jeu de FRONTIER SOFTWARE. A essayer d'urgence.

SWIFTEL PHOTO pas assez de place
Toute machine
A vous les joies du minitel photo sur votre ATARI. Un super logiciel en shareware dont le test est publié en rubrique communication.

CATALOGUE
Toute machine
Ca y est ! Il est de retour le catalogue des produits, éditeurs, revendeurs et professionnels du monde ATARI français et remis à jour, ce qui ne gâte rien à l'affaire.

CATALOGUE M&E
Toute machine
PARX a eu la bonne idée de se servir d'AZTHEQUE, le programme pour lire notre catalogue, pour faire celui de tous les WIM, RIM & IFX disponibles.

DEMOS pas assez de mémoire de l'ordinateur
FALCON ? ST ?
Trois démos sélectionnées par Frédéric. Les afficionados sauront d'eux-mêmes pour quelle machine elles se destinent

ICONES non intéressant
Toute machine équipée d'un bureau en couleur
Jean-pierre SCULATTI est un iconographiste de grand talent. Il nous offre donc sa collection personnelle. A mettre en remplacement des votres (fichier DESKICON.RSC), où à les intégrer dans votre fichier RSC par le biais d'un programme de type INTERFACE.

INTERNET
Ecran mono mini et disque dur obligatoire
Voici le fichier de configuration du kit internet WWW pour pouvoir se connecter sans problème chez IMAGINET.

MIXERMAPS
Toute machine munie d'un CUBASE
Voici une série de Mixermaps pour un SOUND CANVAS destinée à CUBASE. Il existe même un manuel pour les utiliser et les programmer. Pour cela, voir la news du cahier MUSIQUE.

X GRABBER ne marche pas
STE/FALCON
Voici un utilitaire de captures d'écran absolument génial. Il fonctionne avec un joypad JAGUAR et vous permettra de faire des captures d'écran lorsque l'habituel SNAPSHOT.ACC ne sera accessible.

POV
Toute machine
Le script POV du mois.

Jeux Falcon

DINO DUDES	~~290~~	149
STEEL TALONS	~~290~~	190
SHEER AGONY	~~290~~	129
PLATONIX	~~290~~	89

Jeux Ste / Falcon

TEAM	~~290~~	190

Jeux Stf / Ste / Falcon

STARIO LAND	~~290~~	99
SHEER AGONY	~~290~~	129

Utilitaires

DIGITAL TRACKER 1.2	~~390~~	99
DIGITAL TRK DATA 1	~~99~~	39
IMAGE STUDIO 1.3	~~690~~	590
PAINTER 1.0	~~690~~	590
PAINTER PRO 1.0		990
FX MODULE		290
MASQUE VOL. 1		290
IMAGE STUDIO	~~2260~~	1790
FULL PACK (Image Studio, Painteur Pro, Fx Module, Masque)		

Cd Rom

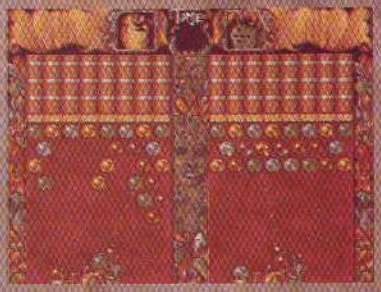
CRAWLY CRYPT 1	~~250~~	99
CRAWLY CRYPT 2	~~259~~	129
CRAWLY ARCHIVE	~~329~~	199
MOVING PIXEL	~~349~~	199
FALCON ALL THINGS	~~290~~	99

Cd Rom à Thème (1 Cd par thème)

Pao, Graphic, Text	99
Raytrace, Communication	89
Music, Business, Falcon demo	79
St demo, Colour Games	79

pour les autres titres, contactez nous...

NOUVEAUTES :



SPACE FIGHTER ~~249~~ 190
Jeu d'action en 3D
Pour Atari Stf/Ste/Falcon
OFFRE SPECIAL DE LANCEMENT

FAERYLAND ADVENTURE ~~290~~ 249
Jeu d'action, réflexion
Pour Atari Ste/Falcon
OFFRE SPECIAL DE LANCEMENT

Hardware

FALCON 4Mo occasion Tel.
Attention quantité limitée...

Extention 14Mo Falcon ~~590~~
(Falcon Memory Upgrade) 490
Adapteur clavier PC ~~590~~
(DEKA 2 : WIZZTRONICS) 490
Adapteur TOS 2.06 ~~549~~
(COMPATIBILITY PLUS 2) 449

Modem, Fax, Minitel 28800 B.
Avec **Pack logiciel INTERNET, Fax et Modem** ~~1890~~ 1490

IMAGE STUDIO

Le meilleur synthétiseur d'images

Textures, retouche, effets spéciaux...

fonctionne sur toute la gamme Atari (640 x 400, 2 Mo minimum...)

590 frs

Pour plus de 600 frs de commande un STARIO LAND gratuit !

Encore plus de jeux...

CARRIER COMMAND	99
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	99
SIM CITY	99
MANIAC MANSION	99
TEMPEST	99
SHADOW OF THE BEAST	99
EXTASE	99
TRAUMA	99
WANTED	99
PROHIBITION	99
WHIRLIGIG	99
JUPITER PROBE	99
DRAGON SCAPE	99
MAFDET	99
LED STORM	99

pour les autres titres, contactez nous...

FRONTIER SOFTWARE - 36 Rue Charles Fourrier - 91030 EVRY - Tél:(1)64.97.34.96

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
CP. : _____ Ville : _____

Désignation	*Prix*	*Désignation*	*Prix*

Port : 40 frs (+ 10 frs par produit supplémentaire) **TOTAL** _____
Contactez nous pour vérifier la disponibilité des produits ...

SALON ATARI

Le salon ATARI avance.

La date se précise pour la première semaine de Décembre.

La salle semble également trouvée. Le premier se fera à Paris (on compte en faire deux par ans : 1 à Paris et 1 en province (Lyon vraisemblablement)).

Vous êtes beaucoup à vous être proposés ou avoir donné des idées, comme Pascal NOWACK qui se propose d'animer un stand Internet.

On les note et sachez d'ores et déjà qu'il y aura un HADES à gagner par tirage au sort des billets d'entrée.

MULTIKOM

Le ProTOS est remplacé par MULTIKOM, car MW qui l'avait organisé depuis deux ans (et non plus par COMPO, comme nous l'avions annoncé), manquait d'énergie pour cette année. Du coup c'est AKZENTE qui s'y colle et le salon change de nom au passage.

MULTIKOM'96, tout comme le Protos'95, n'est pas exclusivement dédié à l'ATARI, même si ce dernier est largement majoritaire.

Le 23 Juillet, on comptait déjà comme inscrits les exposants suivants (pour ce qui nous concerne) :

ADEQUATE SYSTEM – AKZENTE COMPUTER – CARASYS – FALKE VERLAG – EPSON – INVERS MEDIA – STEINBERG – EMAGIC – OLCH/LIPKE COMPUTER – PAGEDOWN – PORTFOLIO CLUB – RICHTER'S DTP CENTER – ROM LOGICWARE – SOFTWARESERVICE – TRIFOLIUM – X-WARE – APPLICATION SYSTEMS HEIDELBERG – MAXON.

Le salon aura lieu les 4 et 6 Octobre 1996 au MESSEGELÄNDE à ULM.

Le prix des entrées est fixé à 10 Dm.

Pour plus d'infos :

http://look.de/multikom/.

tél. +49 0731/22551

fax. +49 0731/9217612

Avec plusieurs éditeurs français, on envisage de prendre un stand "vitrine française" là bas, histoire de montrer (et vendre bien entendu) tous les produits français introuvables outre Rhin.

MONTAGE VIDEO VIRTUEL SUR TT

La société allemande F.E.D. (Future Equipement Design) vend et utilise depuis plusieurs années un système de montage vidéo virtuel sur TT.

Les caractéristiques en sont les suivantes :

– connexion sur RS232 protocole SONY
– fonctionnement sur disque optique
– boîtier pouvant intégrer jusqu'à 7 disques
– 2 canaux audio 8/16 bits, 22, 33, 44.1 ou 48 Khz (sorties et entrées symétriques XLR).
– enregistrement temps réel
– signaux FBAS ou Y/C
– capacité normale par disque (1,3 Go) 40 mn en S-VHS, jusqu'à 180 mn en montage off line, soit 224 mn en S-VHS et 560 mn en off line avec 7 disques.
– option BETACAM SP, MII capacité jusqu'à 7 heures.
– fonctionne en M-JPEG
– interface biphase LTC/VITC en option
– télécommande Steenbeck pour table de montage optionnelle.
– télécommande classique optionnelle.

Une chaîne de télévision en serait déjà équipée et F.E.D. songent à acquérir 200 HADES pour updater leur système, notamment auprès de celle-ci.

Le prix comprenant 1 système avec un disque est de 19 990 DM soit 68 000 F de nos francs. On est très en deçà du prix de l'AVID, le standard sur MAC. Reste à voir les possibilités du logiciel sont comparable.

SYQUEST EZFlyer230Mo

Un nouveau disque dur amovible sort chez SYQUEST : l'EZFlyer230Mo. Comme vous vous en doutez, sa capacité est de 230 Mo.

Le tarif est de 1 649 F H.T. pour le lecteur en externe et de 165 F H.T. pour la cartouche.

Les caractéristiques du modèle SCSI sont les suivantes :

temps d'accès moyen : 13.5 ms

Transfert moyen : 2.4 Mo/s pouvant atteindre 4 Mo/s

MTBF : 200 000 heures

Mémoire tampon : 64 Ko

Le modèle parallèle fera lui au maximum 1.25 Mo/s. Pauvres possesseurs de PC sans carte SCSI !!!

ZARMI C'EST FINI !

Vous avez certainement entendu parler de Zarmi, le détestable pirate sur Atari. Et bien il est mal parti le petit Zarmi, car, à l'initiative de PARX, tout le monde des éditeurs s'est rendu au SEFTI pour porter plainte contre lui (nous avons son nom et ses coordonnées et des preuves contre lui) auprès du capitaine de police JANIN.

Le résultat ne devrait pas tarder et le dit ZARMI se retrouver enfin sous les verrous.

Avis aux amateurs de banditisme logiciel.

FALCON PORTE OUVERTE A NANTES

La société Studio Clavier (Nantes) organise une journée porte ouverte le Samedi 28 septembre. Cette journée aura pour thème "Le Falcon et ses domaines d'activités".

Durant cette journée, un certain nombre de thèmes (Internet, les extensions Hardware, les jeux, la musique, la PAO, les périphériques de stockage, etc...) seront développés autour du Falcon et une démonstration complète de ses possibilités sera faite pour chacun de ces domaines. Toute personne venant à cette journée repartira avec un cadeau pour son Falcon.

STUDIO CLAVIER
2, rue Léon Blum
44000 Nantes
Tel : 40 47 44 44
Fax : 40 35 55 54
EMail : pbrodu@mail.planete.net
(le magasin se trouve derrière l'hôtel de ville entre la rue de Strasbourg et le cours des 50 otages)

STUDIO SON SUR FRANCE CULTURE

L'ATELIER DE CREATION SONORE qui a déjà réalisé le premier CD avec STUDIO SON, récidive à la rentrée avec LES POETIQUES – ALAIN BORER sous le label RADIO FRANCE (cd n°211758).

Il s'agit d'une lecture publique enregistrée au théâtre du Rond Point par France Culture (production André Velter/ réalisation Claude GUERE). Une de ces lectures, LE CHANT DU VISBLE, a été accompagnée d'une création sonore réalisée intégralement sous STUDIO SON par l'A.C.S.

Cet enregistrement a, en outre, été diffusé sur France Culture le 27 Juillet 1996 à 14h30.

Qu'on se le dise !

COMPENDIUM SUR CD

Le COMPENDIUM sur CD et en anglais, c'est une réalité. LA TERRE DU MILIEU l'importe et celui-ci devrait déjà être disponible lorsque vous lirez ces lignes. Prix : 190 F

BIRD OF PREY

Un nouveau CD spécial FALCON voit le jour : BIRD OF PREY.

Selon TOAD, l'éditeur, celui-ci ne comporte

Ni image
Ni FLI
Ni MOD
Ni fichier compressé
Ni doublon

Ni longue description inutile
Par contre, il contient
Une collection complète de sharewares & DP pour Falcon
Le pack complet internet
Des démos de logiciels commerciaux
Tous les utilitaires connus pour Falcon
Bref, que du programme pour TOS 4.Ox !
Prix : 19O F disponible à LA TERRE DU MILIEU
Un test très prochainement dans ST Mag vous en dira plus...

DAVID RENE LOISEAU OEUVRE POUR L'HUMANITE

David René LOISEAU, auteur de STUDIO SON, oeuvre pour l'humanité en proposant un cd rom on ne peut plus utile aux développeurs.

Celui-ci contient 54O Mo spécialement dédiés pour eux, qu'on en juge :

– des formats de fichiers graphiques, sonores ou autres
– des sources en C, assembleur et GFA y compris pour DSP
– des sources de projets d'auteurs non terminés comme FACT-GES (GFA/GEM), un traitement de texte pour Speedo GDOS de Frédéric BAYLE... à terminer.
– des sources UNIX et PC pour les porter facilement sur ATARI.
– des bidouilles hard...

Rien que du bon, je vous dis.
Et pour combien ?
39O F chez l'auteur !
7O, rue du Pont de César
7757O CHATEAU LANDON

D'autres CD suivront, alors, si vous avez vous aussi des projets non aboutis qui dorment au fond de vos disquettes, n'hésitez pas à lui envoyer.

RODOLPHE N'A JAMAIS DIT CELA

Dans un précédent numéro, j'annonçais que Rodolphe CZUBA nous donnait les révisions des FALCON incompatibles AFTERBURNER. Je ne sais pas ou j'ai pêché cette nouvelle, n'empêche que Rodolphe dément formellement avoir dit une chose pareille.

Damned, où ai-je bien put pêcher cela alors ?

DOC DE TOWERS II

Vous voulez une doc française de TOWERS II ? Rien de plus simple ! David OLIVARES l'a fait pour vous. Vous pouvez vous la procurer contre une modique somme (combien ? il faut lui demander) en lui écrivant au :

31, bd du Belvédère
13O16 MARSEILLE

EASE POUR LA RENTREE

En principe EASE doit être disponible pour ce mois de Septembre pour moins de 5OO F. Ce super bureau est édité par APPLICATIONS SYSTEMES FRANCE et donc être dispo chez tous vos revendeurs ou directement chez A.P.S. BP 37 – 95142 GARGE LES GONESSES cedex.

FRONTIER DES TAS DE JEUX !

Vous recherchez un jeu particulier, avec un peu de chances vous le trouverez chez Frontier Software qui vient de racheter un grand stock de jeux ST(E). Pour savoir si celui que vous cherchez désespérément depuis 5O ans s'y trouve, un seul numéro : 64 97 34 96 en région parisienne.

Godefroy de MAUPEOU

LA TERRE DU MILIEU
MEDUSA/ATARI/C-LAB
Tout l'univers ATARI est au
216 rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES tél 50 54 59 41 / fax 50 54 49 94
n'hésitez pas à nous téléphoner
où à nous rendre visite
reprise de votre PC pour l'achat d'un HADES ou d'un FALCON MK X

et toujours
LE GUIDE DE L'ATARI
prix : 150,00 F. en vente chez votre revendeur ou
à La Terre du Milieu BP 13 74310 LES HOUCHES (+18,00 F de port)

HADES 60 : le choc !!!

Ca y est !

Nous avons enfin eu un HADES 60 entre les mains.

La première surprise, c'est que nous nous attendions à une machine rapide certes, mais pas à ce point. Marc vous donnera des tas d'explications techniques avec son test de calcul pur (qui n'a quand même, dans certaines opérations, pas réussi à mesurer le temps de calcul de l'HADES, tant ce dernier était rapide). N'empêche que toutes les explications techniques ne remplacent pas les tests réels d'utilisation et là, c'est carrément hallucinants. Mais commençons par le début.

FPU

Lorsque je suis allé chercher le premier HADES 60 chez Fredi ASCHWANDEN, ce dernier me montre tout fier le test de son bébé par ST COMPUTER. Le magazine allemand, qui a toujours descendu les clones de Fredi, n'en revient pas et annonce les résultats suivants d'une compilation sous PURE C, programme quasi universel :

PENTIUM 90 : 4mn 39 s
MEDUSA T40 : 7mn 53 s
HADES 60 : 24 s !!!

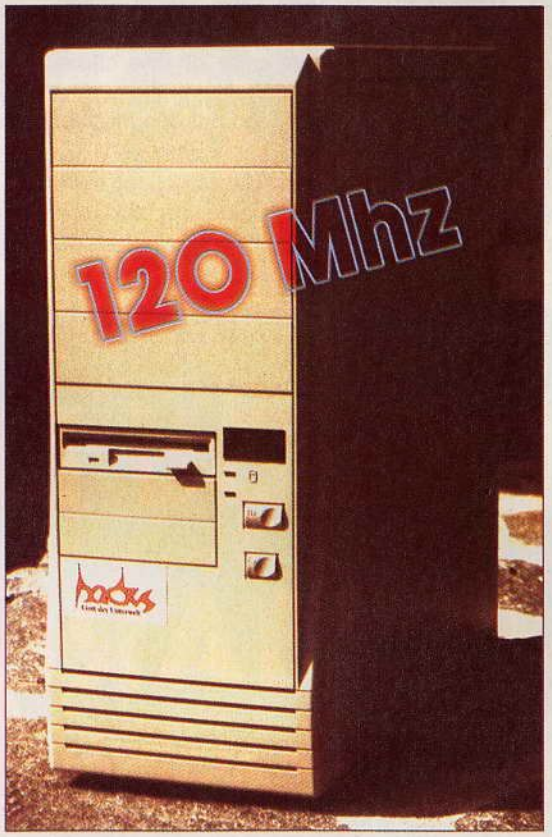
Ma première réaction a été de joie, mais tout de même teintée de scepticisme. Durant de longue discussion avec Marc ABRAMSON nous supputions, lui que l'HADES 60 ne serait que 2 fois plus rapide que le MEDUSA T40 et moi jusqu'à 4 fois la vitesse de ce dernier. Nous arrivons là à une vitesse 19,7 sept fois supérieure au MEDUSA T40 et 10,33 celle d'un PENTIUM 90.

Les amigaïstes possédant une carte 68060 pour AMIGA 1200, obtiennent eux un facteur oscillant entre ceux que nous envisagions Marc et moi. Comment un 68060 installé sur un ATARI pourrait-il réaliser une telle performance ?La réponse est dans le génie de Fredi ASCHWANDEN ni plus ni moins.

Là où tout le monde exploite les routines de MOTOROLA pour l'émulation coprocesseur arithmétique, Fredi estime que l'on peut faire beaucoup mieux et fabrique ses propres routines explosant littéralement celles de MOTOROLA. Le résultat est là et une fois de plus nous nous devons de tirer le chapeau vers ce que je ne peux m'empêcher d'appeler son génie.

Arrivés chez nous, nous lançons nous aussi nos tests habituels et, si nous n'obtenons pas le rapport de ST COMPUTER, sommes tout de même "médusés", si je puis dire, d'une telle rapidité.

Le moindre programme utilisant le coprocesseur arithmétique calcule à une vitesse fulgurante. Le MEDUSA T40 de la rédaction tourne à côté et se fait littéralement supplanter dans ces opérations. Que ce soit avec PHOTOLINE, XENOMORPH + ou autre logiciel gourmand en calcul, nous avons



du mal à en croire nos yeux. Nous avons devant nous une machine qui remonte l'ATARI en haut du firmament de la micro. L'innovation est de retour et ce n'est pas un rêve.

Plus tard, dans un entretien avec Didier BEYER pécéïste récemment embauché par CARASYS, celui-ci nous avouera n'avoir jamais vu un micro aussi rapide. Il nous avouera aussi avoir découvert l'ATARI et ne pas en revenir d'une telle simplicité d'emploi. "On clique sur le disque dur, et on a tout de suite le contenu, le nombre d'octets utilisés... je ne pensais pas que cela existait" nous a-t-il confié. Eux aussi ont fait leurs tests et arrivent donc aux mêmes conclusions.

Un de nos clients, fanas d'INSHAPE est passé de 3 jours de calculs sur son TT à 1 heure sur son HADES 60.

Il n'y a pas à dire, devant un HADES 60, nous nous sentons en pleine science-fiction. Pour un peu on se croirait dans RENCONTRE DU TROISIEME TYPE et chaque fois que l'on s'entretient avec une personne l'ayant eu également dans les mains, c'est un sentiment d'avoir vécu le même évènement surnaturel qui nous étreint.

CPU

Quant aux programmes utilisant le CPU, ils ne sont que deux fois à trois fois accélérés par rapport au MEDUSA T40. Excusez du peu, mais cela revient tout de même à travailler jusqu'à 77 fois plus rapidement qu'un ST. Une explication sur le 120 Mhz. Tout le monde vous dira que le 68060 n'est cadencé qu'à 50 Mhz. Alors où Fredi a-t-il eu des 68060 à une telle vitesse ? Au même endroit, mais lui les a tout simplement cadencés à 120 Mhz selon la méthode utilisée dans les cartes types CENTURBO ou DX3, à la différence près que la machine étant conçue pour, il n'y a pas de problème potentiels de résistance de certains composants. A Noter qu'avant Noël, nous devrions également avoir une version à 133 Mhz.

Pour le passage d'un HADES 40 à l'HADES 060, c'est très simple à réaliser. Il suffit de changer le processeur et le voltage qui l'alimente par une petite soudure pour ce dernier. Seulement voilà désenficher un 68040 peut s'avérer très délicat. On a vite fait de le briser. Du coup, je ne saurais trop vous conseiller de le faire faire par un spécialiste.

ET GRAPHIQUE

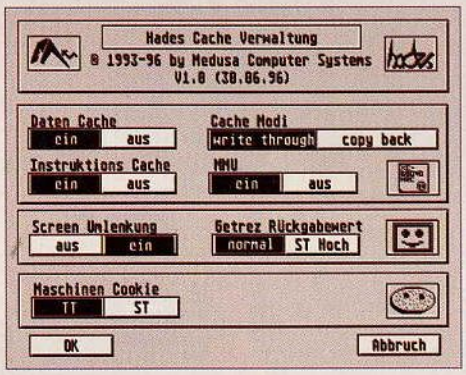
Sur le plan graphique, nous avons essayé un modèle avec une carte ATI 64 4 Mo et là aussi c'est le choc. Ledit HADES était sous NAES (MULTITOS II), qui n'est pas franchement ce qu'on peut appeler un accélérateur et dans une résolution de 1290x960 en 256 couleurs. Les affichages sont instantanés. Lorsque l'on bouge une image (pas son fantôme) à la souris à toute vitesse, le déplacement est fluide sans aucune saccade. C'est à se demander ce que pourrait apporter la MATROX MILLENIUM sur le driver de laquelle Fredi travaille actuellement.

Notez qu'avec une ET 4000 1 Mo PCI, c'est déjà très rapide et dépasse sensiblement l'ET 4000 ISA du MEDUSA T40. Et puis l'ET 4000 1 Mo PCI est extensible à 2 Mo très facilement. Idem pour les ATI qui peuvent se voir aisément augmenter la mémoire de 1 à 4 Mo.

PCI ?

Où en est le développement PCI ? A l'heure actuelle, le grand projet de MEDUSA SYSTEM et CARASYS (distributeur allemand) est de pouvoir livrer une carte réseau du monde PC. En effet de nombreuses demandes en Allemagne, notamment dans les agences de créations graphiques, portent sur ce réseau qui leur permettrait de relier l'HADES à leurs MAC ou PC. A ce titre MEDUSA SYSTEM et CARASYS proposent de prêter, voire donner, un HADES à qui voudra développer ce réseau. Une rémunération est également envisagée. Attention tout de même, il faut un projet costaud.

L'autre développement en cours, hormis la STARTRACK qui elle est disponible, est une carte rendant l'HADES compatible FALCON. D'après CARASYS, SOUNDPOOL (et dieu sait s'ils sont intéressés) travailleraient déjà sur ce projet. Dans une récente conversation téléphonique avec Thomas BAUMGARTNER où j'essayais de convaincre celui-ci de rendre compatibles ses programmes avec l'HADES, le patron de SOUNDPOOL m'affirmait qu'une carte de ce type était simple à réaliser pour lui, mais que c'était surtout un problème de temps. En tout état de cause, il était prêt à aider à sa réalisation. Après mise en contact avec Fredi, il semble que Thomas ait réussi à trouver le temps. Information à vérifier tout de même, ce que nous n'avons pu faire faute de temps (la nouvelle vient de tomber).



COMPATIBILITE

Impossible de tout tester, mais de primes abords, une très grande majorité de logiciels est compatible. Vous trouverez ci-joint une liste de ceux tournant sur HADES et MEDUSA 40. A priori ces logiciels devraient tourner également sur un 060, qu'il soit MEDUSA ou HADES, mais il est possible que quelques cas très rares, soient réfractaires à une telle rapidité.

La raison d'une telle compatibilité réside dans l'accessoire MT40B.ACC ou HADES.ACC que Fredi à mis au point. Ce dernier permet de faire croire à certains programmes que l'HADES est un TT ou un ST, d'ignorer les caches ou de les charger après 4 secondes et moult autres subterfuges. Afin de ne pas répéter ces opérations à chaque fois que vous voulez utiliser vos programmes "récalcitrants", vous avez un fichier MT46B.INF ou HADES.INF dans lequel vous indiquez, par des codes appropriés, quels leurres ou paramétrages il faut appliquer à vos programmes habituels. C'est là aussi que vous indiquerez le montant de la mémoire ST allouées, le restant de la mémoire devenant ainsi de la TT RAM.

Une fois votre HADES relancé, MT46B.ACC ou HADES.ACC seront totalement transparents. C'est ainsi que, lorsque vous formaterez avec KOBOLD, vous ne vous apercevrez pas qu'au lancement deux caches ont été supprimés, ou lorsque vous lancerez LOOK, que le cookie de votre machine sera passé de TT à ST.

Là encore chapeau Fredi !

ET LE MEDUSA T60 ALORS ?

Il est possible de transformer un MEDUSA T40 en MEDUSA T60. Pour cela il suffit d'une carte et d'une soudure comme pour l'HADES. Lorsque je suis allé chez Fredi pour transformer le mien, il s'est avéré que mon disque dur SCSI posait des problèmes de fonctionnement (temps d'accès trop lent). Après analyse à l'oscilloscope, Fredi a découvert un bug dans sa carte SCSI pour MEDUSA. Je n'ai pu repartir avec un 060, mais j'ai appris que depuis le problème était résolu.

Anecdote amusante, lorsque le 60860 fut installé, à l'allumage, le TOS prit aussitôt la dénomination MEDUSA T60 au lieu de T40.

VOILA !

Voici pour ce premier tour d'horizon de ce qui va devenir inéluctablement le clone ATARI de l'avenir. Certains trouveront peut-être le tarif élevé, mais il faut savoir que celui-ci est calculé au plus bas et cela avec une micro fabrication de série. De plus les performances sont telles que qu'il faudrait avoir un PENTIUM cadencé à une vitesse infernale pour l'égaler et donc d'un prix nettement supérieur, du moins en ce qui concerne l'HADES 60. Le 40 reste une machine d'entrée de gamme, beaucoup moins époustouflante, mais permettra à beaucoup d'avoir un ATARI déjà très rapide et de pouvoir même envisager une mise à niveau ultérieure.

L'HADES montre, par ailleurs, qu'un ordinateur n'est pas qu'une carte avec un processeur, mais reflète bien le génie de celui qui l'a créé. Que ce soit Shira SHIVIAN pour le ST, MILLER pour le FALCON ou Fredi ACSHWANDEN pour l'HADES, ce

Medusa program page

You certainly are interested which software works on Hades, Medusa T40 and Medusa T60. I have to tell you there is nearly the same TOS-compatibility like ATARI TT. All clean programmed software will run. Many games will not work because there are mostly made for special hardware models.

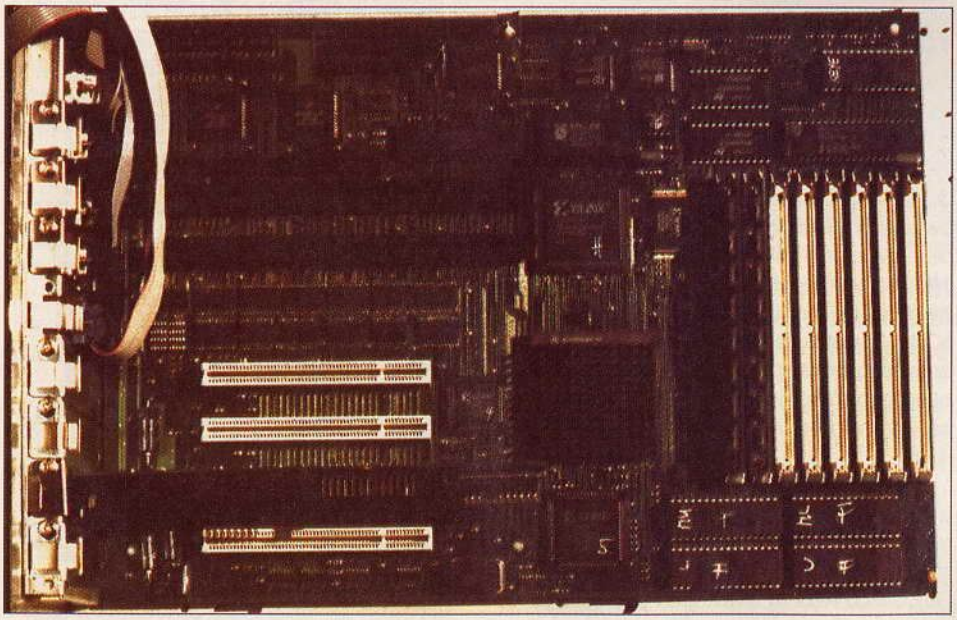
Here a list of common programs:

PROGRAMS	WHAT FOR	WORKING
7 up	textprogram	yes
ACS	development	yes
Argon	backup	yes
ATARI Works 1.0	other	yes
Auftrag ST	factura	yes
Arabesque Pro 2	graphic	yes
Avant Vektor	vector tracer	yes
BARS	factura	yes
CAB	Internet	yes
Calamus SL	DTP/CAD/graphic	yes
Calligrapher	textprogram	yes
Cat	DFÜ	yes
Chagall	CAD	yes
Charly Image	CAD/graphic	yes
Connect	DFÜ	yes
Convector	vector tracer	yes
CP/M	operating system	yes
Cracy Sounds II	utility	yes
Cubase 3.x	MIDI/music	yes, only ST-high
Cypress 1.5	textprogram	yes
DA's Layout	DTP	yes
DeskPic	desktop picture	yes
digitape	harddrive-sampler	yes, no DSP-sound
diskus	diskutility	yes
DSP	software	yes
DynaCADD	CAD	yes
Ease	desktop	yes
Edison	editor	yes
Everest	editor	yes
Fractals	graphic	yes
Freeway	database	yes
Genini	desktop	yes
GEM-View	graphic-converter	yes
GEMRAM	utility	yes
GFA-Assembler	language	yes
GFA-Basic	language	yes
GFA-Compiler	compiler	yes
GT-Look	scanner-software	yes, set cookies like TT
Harlekin	utility	yes
Inshape	raytracer	yes
Interface	RCS	yes
Kadinsky	vectorgraphic	yes
Kobold	copier	yes
LHarc	packer	yes
Lazy-Shell	packer-shell	yes
Linux	system	yes
MagiC	system	no, only for 68020!
Maxidat	database	yes
Megapaint pro	graphicprogram	yes
Meta-DOS	CD-ROM driver	yes, but problems?
Midichord	MIDI	yes
Midnight	screensaver	yes
Modul Plot	measure	yes, some models strike
Morpher	graphic	yes, only with FPU-Emulator
Multitern pro	DFÜ	yes
MIDIMAZE	game	yes, but inverted
Notar Logic	MIDI/music	yes, only ST-high
NVDI ET-4000	graphicspeeder	yes
Outline Art	vector edit/trace	yes
Overlay	graphic	yes, without NVDI ET4000
Oxyd	game	yes
Papillon	graphic	yes
Papyrus	textprogram	yes
Phoenix	database	yes
Pixart	graphic	yes
Postfix	other	yes
Phase IV Prism.	graphic	yes
Piccolo	designprogram	yes
PKS-Edit	editor	yes
Poison	virenfinder	yes
Printer	deskjet-utility	yes
POV-Ray	Raytracer	yes, only with FPU-Emulator
Pure C	language	yes
Pure Pascal	language	yes
RSC	RSC	yes
ReproStudioPro	CAD	yes
Rufus	DFÜ	yes
Script	textprogram	yes
Scigraph	graphicprogram	yes
SCSI-Tools	harddiskdriver	yes
Selectric	fileselectorbox	yes
Star Call	DFÜ	yes
StudioPhoto	CAD	yes
Syntax	text recognizing	yes
Signum III	textprogram	yes
Sleepy Joe	utility	yes
Speedo 4&5	utility	yes
ST-Zip	packer	yes
STick	Internet	yes
SysMon	utility	yes
Technobox CAD/2	CAD	yes
TechnoboxDrafter	CAD	yes
Texdraw	CAD for TEX	yes
Tempus-Word	textprogram	yes
TMS-Paint	graphic	yes
Beta-CranachStudio	graphic	yes
Beta-Compact	graphic	yes
Beta-Vektor	graphic	yes
Topics	database	yes
TruePaint	graphic	yes
Turbo C	language	yes
Twilight	screensaver	yes, not all moduls work
Twist	database	yes
Winx	utility	yes
Xact Draw	vectorgraphic	yes
XBoot	utility	yes
ZOO	packer	yes

This is a list of the most common programs. If you want to know about other software, contact me. I'll try to help you.

I hope this information could help you. If you want to know more, send me an e-mail or use the address at the Medusa Computer Systems homepage.

Back to Medusa Computer Systems homepage.
All informations without warranty!



génie permet à ces machines, que nous affectionnons tant, de se placer sur un autre plan que les autres grands standards. A ce stade, nous retrouvons là cet artisanat de génie qui nous a tant conquis chez ATARI, du tant où la firme produisait de la micro. Le ST et le FALCON sont toujours des machines crédibles, l'HADES le sera encore dans un bon bout de temps, alors que les possesseurs de MAC ou de PC auront déjà changé x fois de machines. Et pour une fois que nous leur repassons devant... Pour ma part, bien que possédant déjà un MEDUSA T40, j'ai du mal à ne pas songer à l'HADES 60 dès que je lance un calcul quelconque. C'est bien plus qu'un ordinateur, c'est un rêve qui est devenu réalité.

Merci Fredi, tu viens de nous redonner un sacré coup de pouce !

Godefroy de MAUPEOU

LES TESTS EFFECTIFS

ST COMPUTER

Compilation PURE C

MEDUSA T40	7mn 53s
PENTIUM 90	4mn 39s
HADES 60	24s

Script POV

MEDUSA T40	6mn 14s
HADES 60	1mn 38s

Copie de 861 fichiers (total de 29 MO) d'un SYQUEST 88 MO vers un QUANTUM FIREBALL EIDE avec KOBOLD 3.

HADES 60	29s

Compression de 1 588 fichiers (total de 37 MO) vers 25 MO avec E-BACKUP

HADES 60	1mn 32s

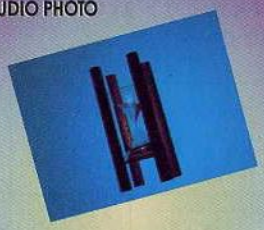
ST MAGAZINE

Calcul d'une scène sous RAYSTART

ST	230mn
MEGA STE	88mn
FALCON	72mn
FALCON + CENTURBO	48mn 13s
FALCON + DX3	47mn 8s
TT	40mn
EAGLE	35mn
MEDUSA T40	10mn 30s
HADES 60	5mn

Rotation de 15° d'une image sous STUDIO PHOTO

FALCON	9mn
FALCON + DX3	5mn 50s
FALCON + CENTURBO	5mn
TT	4mn 13s
EAGLE	4mn 5s
FALCON DSP	30s
MEDUSA T40	30s
FALCON DSP + CENTURBO	20s
FALCON DSP + DX3	19s
HADES 60	10s



Affichage d'un objet vectoriel sous CALAMUS SL

STE	59s
MEGA STE	34s
FALCON	28s
FALCON + DX3	19s
FALCON + CENTURBO	19s
TT	20s
EAGLE	20s
MEDUSA	4s
HADES 60	3s

(c'est la carte graphique qui travaille et c'est la même que celle du MEDUSA T40 mais en PCI, donc un peu plus rapide)

calcul d'une scène sous XENOMORPH +

FALCON	203mn
FALCON + CENTURBO	116mn
FALCON + coprocesseur	37mn
FALCON + copro + CENT	13mn 15s
TT	13mn 30s
MEDUSA T40	8mn 50s
HADES 60	1mn 10s

Augmentation de 300% de la taille d'une image sous PHOTO LINE

MEDUSA T40	1mn 20s
HADES 60	34s

Rotation de 15° d'une image sous PHOTO LINE

MEDUSA T40	6s
HADES 60	2s

Chargement et affichage d'un document sous CALAMUS SL (carte ET 4 000)

MEDUSA T40	25s
HADES 60	14s

CARASYS

affichage d'un objet vectoriel sous CALAMUS (Win'95 et SL95)

PENTIUM 133	29s
HADES 60	13s

Calcul d'un script POV

TT	24h
HADES 60	16mnLCON

FICHE TECHNIQUE

processeur
processeur 68060 à 120 Mhz
ou processeur 68040 à 64 Mhz

système
TOS 3.06 M français

en interne
4 bus PCI
2 bus ISA
1 bus VME
1 port EIDE max 10 mb/s
1 port SCSI max 5Mb/s

en externe
1 port SCSI 2
1 port modem 19 200 bps
1 port modem 230 000 bps
1 port local talk 230 000 bps
1 port parrallèle
1 port MIDI IN
1 port MIDI OUT
1 port pour clavier PC
1 port souris
1 port joystick

livré en standard avec
4 Mo de RAM extensibles à 1 Go
1 disque dur 800 Mo
1 lecteur 3,5"
1 tower
1 clavier PC MF2
1 souris
divers utilitaires
1 carte graphique ET 4000 PCI
1 Mo
NVDI ET 4000

en option
carte graphiques ATI 64, 1, 2 ou 4 Mo
carte graphique ET 4000 2 mo

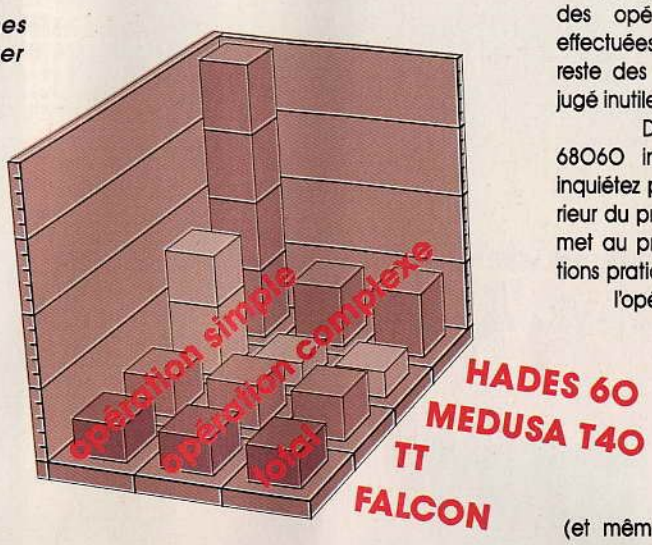
tarifs :
HADES 40 : 13 100 F
HADES 60 : 16 700 F

disponible chez
LA BECANE
L'APAK
LA TERRE DU MILIEU
CARASYS

LE MYSTERE DU TEST FPU

Aujourd'hui, de plus en plus, mes machines sont appelées à effectuer des calculs complexes, que ce soit pour la PAO, ou plus encore pour le traitement d'image et pour l'image de synthèse. Il nous a donc paru utile de mesurer les performances en calcul pur de l'ensemble des ordinateurs compatibles Atari. Pour cela, nous avons élaboré un joli programme C, utilisant le coprocesseur (ligne F), et mesurant le temps en millisecondes pour effectuer 15 000 fois chacune toutes les opérations mathématiques du coprocesseur.

Les résultats pour les 4 machines (Falcon TT, Medusa 040 et Hades 060) sont donnés dans les tableaux 1 et 2 (f voulant dire flottant, i integer et d double : f-i veut donc dire opération de soustraction entre un flottant et un entier, par exemple. NM veut dire non mesurable (trop court)).



Les résultats peuvent de prime abords paraîtrent assez surprenants, car ils ne reflètent pas réellement le gain de temps obtenu expérimentalement avec des logiciels de raytracing avec les ordinateurs de Fredy Aschwanden. Notre Benchmark ferait-il preuve d'un racisme anti-suisse assez étrange ?

En fait, il est nécessaire de connaître un peu mieux les caractéristiques des processeurs de la famille 68000 de chez Motorola pour comprendre. En effet, si le 68030 (TT et Falcon) disposait d'un coprocesseur virgule flottante (le célèbre FPU 68881 ou 68882), celui ci n'existe plus réellement à partir du 040. Plus exactement, une version simplifiée a été incorporée directement dans le processeur. Cette simplification réside dans le fait que seules les opérations mathématiques simples sont effectuées réellement en hard : les opérations complexes sont effectuées (normalement) par une bibliothèque d'émulation de la ligne F, fournie par Motorola aux fabricants d'ordinateur à base de 040 et 060. Ce choix de retour vers le soft peut sembler étrange, mais il s'explique par l'impossibilité technique d'intégrer dans une seule puce pour un coût le plus faible possible tout le hard contenu dans un coprocesseur... De plus, des études statistiques montrent, que, dans la plupart des cas, les opérations simples constituent plus de 80% des opérations mathématiques réellement effectuées... le surcoût pour effectuer en hard le reste des opérations peut donc en effet être jugé inutile.

	TT	MEDUSA	HADES	FALCON	GAIN HADES / FALCON
f/i	55	25	10	115	11.5
i/f	55	25	5	115	23
f*i	45	10	5	85	17
f-i	45	10	5	85	17
i-f	35	10	5	70	14
f+i	35	10	5	75	15
fabs	10	5	5	20	4
-	25	5	5	50	10
+	25	5	NM	50	NM
*	30	10	5	70	14
/	45	20	5	90	18
square f	40	5	5	85	17
square d	30	10	5	70	14
TOTAL operations simples	475	150	65	980	15

D'autres part, les processeurs 68040 et 68060 incorporent des pipelines. Ne vous inquiétez pas, il ne s'agit pas d'oléoduc à l'intérieur du processeur, mais d'un dispositif qui permet au processeur d'effectuer plusieurs opérations pratiquement en simultané, en découpant l'opération en plusieurs phases. Attention, il s'agit ici d'une vulgarisation grossière. Les puristes et les spécialistes du fonctionnement du microprocesseur y verront certainement moultes erreurs et simplifications abusives, et je les prie d'avance de m'en excuser (et même de sauter ces paragraphes). Les allergiques à la technique pure pourront également sauter ses paragraphes. Pour les deux ou trois lecteurs qui me resteraient, quelques explications supplémentaires.

Grossièrement, l'exécution d'une opération par un processeur est constituée de plusieurs phases

1) La récupération de l'opération en mémoire (ou Fetch)
2) Le décodage de l'instruction (ou Decode)
3) L'exécution de l'opération avec récupération des paramètres (ou Execute)
4) L'écriture du résultat de l'opération (ou Write)

Sur les premiers processeurs, ces phases étaient exécutées l'une à la suite de l'autre, 1 par cycle. Une opération prenait donc 4 cycles. Dans les générations suivantes, les processeurs se sont vu décomposés en plusieurs sous-processeurs, chacun chargé d'une des phases. Plusieurs phases sont deux faites en même temps. Pour reprendre l'exemple, un processeur à 4 niveau de Pipeline pourra dans le même cycle

Fetcher l'opération N+3
Décoder l'opération N+2
Executer l'opération N
Ecrire le résultat de l'opération N.

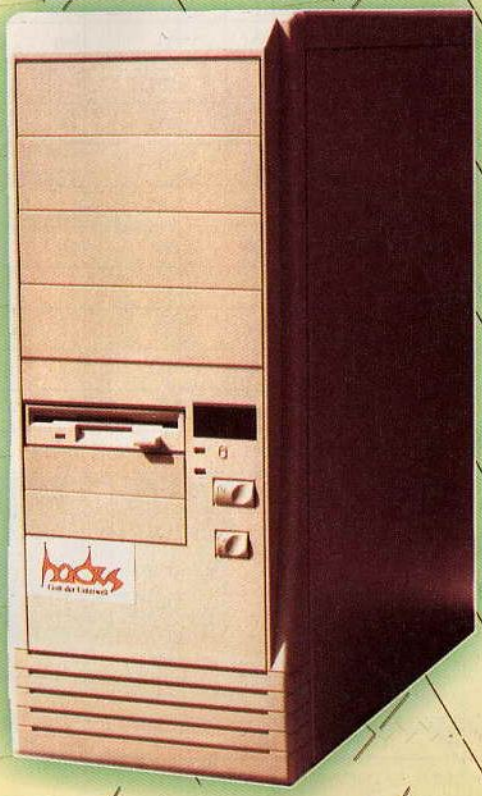
Faisant ainsi 4 choses à la fois, il pourra donc globalement aller 4 fois plus vite.

Ceci est toujours de la théorie. Car certaines opérations prennent plus d'un cycle dans l'opération d'exécution. Ainsi, une

OUBLIEZ CE QUE VOUS AVEZ VU, VOUS N'AVEZ RIEN VU !!!

HADES

LE CLONE ATARI QUI BOULVERSE LES DONNEES DE LA MICRO



THE POWER WITHOUT PRICE IS BACK !!!

HADES 40 (68040 64 MHZ) : 13 350 F

HADES 60 (68060 120 MHZ) : 16 950 F

configurations comprenant une carte mère avec processeur, 1 boitier, 1 lecteur de disquettes 1.44, 1 clavier, 1 disque dur FAST IDE 850 Mo, 8 Mo de mémoire, 1 carte graphique ET 4000 PCI 1 Mo, NVDI ET4000. Autres configurations sur mesures.

LA BECANE
96, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS – métro Poissonière
tél. 42 80 10 39 – fax 74 80 61 46

opération nécessitant d'aller lire 2 paramètres en mémoire pourront prendre jusqu'à 3 cycles dans la phase Execute : 1 pour récupérer le premier paramètre, 1 pour récupérer le second et enfin un troisième pour executer enfin l'opération (notez d'ailleurs qu'un processeur avec deux niveaux de pipeline supplémentaire ne prendrait toujours qu'un cycle). Pendant ces 2 cycles, l'opérateur de décodage ne pourra pas donner son opération décodée à l'opérateur d'exécution et sera donc également bloque.

Vous suivez toujours, on continue... En fait, chacune des phases est elle-même découpée en de multiples sous phases (comme je viens de découper la phase Execute en 3 sous-phases).

Supposons un processeur à 4 étapes de pipeline, et deux opérations A et B tels que les opérations s'exécutent dans l'ordre suivant :

Fetch Decode Execute Store
A 1 2 3 1 (soit 7 cycles au total)
B 1 3 2 1 (soit 7 cycles également au total)

Si on essaie d'executer deux opérations A de suite, tous les étages du pipeline étant initialement vide, on aura le résultat suivant

N° cycle	Fetch	Decode	Execute	Store
1	A			
2	A'	A1		
3	*	A2		
4		A'1	A1	
5		A'2	A2	
6		*	A3	
7		A'1	A	
8		A'2	–	
9		A'3	–	
10			A	

Il faudra donc 10 cycles pour faire deux fois l'opération A. Avec un processeur sans pipeline, il aurait fallu 2 * 7=14 cycles. On aura donc gagné 4 cycles, mais on aura perdu 1 cycle d'attente (*) en fin du fetch de la deuxième opération A, 1 en fin du Décode de cette même seconde opération A, et la partie Store du processeur aura perdu 2 cycles sans pouvoir rien faire en attente de la seconde opération A.

Si on exécute maintenant une opération A, puis une opération B .

N° Cycle	Fetch	Decode	Execute	Store
1	A			
2	B	A1		
3	*	A2		
4		B1	A1	
5		B2	A2	
6		B3	A3	
7		B1	A	
8		B2	–	
9			B.	

Au miracle, les deux opérations qui prenaient toute deux 7 cycles n'en prennent plus que 9 ensemble, au lieu de 10 dans le même exemple.

Tout cela pour dire, que dans des processeurs à pipeline, l'ordre des opérations à un sens important. Comme le montrent mes exemples, si on veut faire 10 fois A et 10 fois B, il vaut mieux faire 10 fois A et B successivement que 10 fois A puis 10 fois B.

Et pour revenir à notre test, il consiste justement à répéter successivement la même opération de nombreuses fois successives, ce que ne fait jamais un véritable programme. Le programme, qui, par sa logique de fonctionnement, mélangera les opérations, sera donc plus efficace avec le pipeline que ne l'est le programme de test...
Vous avez compris ? Non, ce n'est pas grave... c'était ardu..

	TT	MEDUSA	HADES	FALCON	GAIN HADES/ FALCON
ceil	150	375	NM	245	NM
floor	170	370	5	275	55
round	45	375	NM	85	NM
trunc	10	365	5	30	6
sin	160	335	175	335	1.9
cos	160	335	170	335	1.9
tan	195	335	185	405	2.1
pow10	250	370	195	515	2.6
sqrt	35	50	10	80	8
exp	170	370	190	350	1.8
log10	265	410	185	540	2.9
log	240	390	180	490	2.7
acos	265	435	205	535	2.6
asin	260	440	200	530	2.6
acosh	490	455	200	960	4.8
atan	165	340	160	335	2
asinh	430	465	200	845	4.2
cosh	215	430	200	445	2.2
sinh	200	450	200	405	2
tanh	230	445	205	465	2.2
atanh	245	455	225	495	2.2
atan2	310	360	165	585	3.5
fmod	20	335	110	50	0.4
pow	600	775	375	1165	3.1
operations complexes	5280	9465	3745	10500	2.8
TOTAL	5755	9615	3810	11480	3

Nantis de ces informations, on comprend mieux les résultats, ainsi que le pourquoi de notre séparation en 2 tableaux : 'opérations simples' et 'opérations complexes'. Les premières correspondent aux opérations effectuées réellement en hard, les suivantes à celle effectuée en soft en émulation ligne F.

Comme tout test, nos résultats ne peuvent être réellement représentatifs. Le gain mesuré sur chaque application dépendra essentiellement de la nature de l'application, de la proportion des opérations utilisées, et de l'ordre d'imbrication des instructions. Ils donnent cependant une estimation minimale des gains mesurés

La vitesse particulièrement impressionnante obtenue par l'Hades 060 pour certaines opérations (en particulier sur les opérations de transformation de type de flottant en entier : ceil, floor, round et trunc) s'explique par la méthode d'implémentation de l'émulation virgule flottante choisie par Fredy Aschwanden pour ces opérations. Plutôt que d'utiliser intégralement l'émulation fournie par motorola, il a préféré la réécrire en partie (ce qu'il n'avait pas fait à l'époque du Medusa), en l'optimisant avec des résultats absolument remarquables.

Dans les faits, on peut obtenir ainsi des gains du type de ceux observés avec Xenormorph, dans le calcul d'une boule constituée de 9600 facettes.

TT : 13 mn 30
Médusa : 8 mn 50
Hades : 1 mn 10s

MARC ABRAMSON

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Tél. 42 80 10 39 - Fax. 42 80 61 46

LA BéCaNe LES LOGICIELS **ATARI**

Achats, reprises et échanges de jeux et logiciels

LE DESSIN

Vision Light	250
Vision Dock	450
D2M	690
Stad	800
Papillon	500
Da's Vector	1390
Da's Picture	1190
Apex média	1290
Néon 3D	2490
Arabesque 2	990
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150
Photo Line	

LA BUREAUTIQUE

Alpha Pack	990
Script 5	990
Script Now	350
Script 1Mo	250
Signum 2	600
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	590
Le Rédacteur 3+	1260
MAJ Rédacteur 3+	690
maj Rédacteur 4+	690
Papyrus Gold	1260
EUREKA (tableur)	80
Graal (sgbd)	390
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus 1.09	390
Calamus S	790
Calamus SL	1390
Calamus Windows 95	1290
Calamus Windows NT 3.51	10080
maj 1.09 vers SL	890
maj S vers SL	890
Calamus windows 95 maj SL vers Windows NT 3.51	6770

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
Le Comptable	590
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	590
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel	590
Gestion du Personnel	890

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
HDU	250
NVDI	649
Outside	349
Speedo G dos	445
CD Tools	390
Magic C	799

LES JEUX

Dino Dudes (falcon)	290
Carrier Command	100
Sheer Agony	290
Oxyd	199
Batlle Bowls Team	290
Steal Talon(falcon)	290
Platonix (falcon) Llamazap (falcon)	250
Pinball	290
Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	290
Epilepsie	290
Multibrique	290
Space flighter (falcon) l'arche du capitaine blood	100

LES CD

Atari Cd master Volume 1	99
Volume 2	149
Infopédia	199
Time Almanac 1995	159
Time Almanac of 1990s	159
1995 Auto almanach	159
Space missions	159
UFO II	159
Total Body	199
Neon Graphix	159
Skyline	70
Ste power CD	159
Crawly crypt 1	250
Crawly Crypt 2	250
Crawly crypt archive	330
Clipart atari	290

LA MUSIQUE

Quincy	890
Crazy Musique Machine	350
Crazy Sound	300
Componium	340
Digital Tracker	390
Cubase Light	950
Tango	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase - 2.0 vers Cubase score 2.0	1370
- 3.0 vers Cubase score 2.0	560

DIVERS

Disquettes DD STF/STE	70
Aztéque 2	80
L'Electronicien	150
Morpher	400
Pack Internet + Modem 14400	1600

A nos clients SYMPA

Devant les difficultés d'approvisionnement rencontrées auprès de nos fournisseurs nous ne pouvons garantir les délais de livraisons de certains produits

PROMO*

Le rédacteur 3 500F.

*pour bénéficier de cette promotion nous retourner impérativement la couverture de votre ancien redacteur 1

BON DE COMMANDE

Je commande à La Bécane les articles suivants :

	Quantité	Prix unitaire	Total
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Total TTC :

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris
Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française

n° de carte bancaire : Expire le :

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Pays : .....

Signature

DX3 et CENTurbo 1

le point sur les cartes accélératrices

Ces derniers mois, nous avons vu arriver encore deux nouvelles cartes accélératrices pour le Falcon, avec la DX3 de chez OXO et la CEnturbo 1 de chez Centek. Ceci amène le nombre de cartes accélératrices existant, ou ayant existé, sur Falcon à pas loin de la dizaine. C'est donc un bon moment pour faire un petit point sur ses cartes.

Le pourquoi :

Si toutes ses cartes existent, c'est essentiellement parce que le Falcon malgré ces atouts spécifiques (DSP et circuit musical), reste un ordinateur lent par rapport à ses concurrents du moment. Il faut dire qu'à l'origine le Falcon O3O, avec son processeur et son bus à 16 Mhz, n'était pas prévu pour exister très longtemps, puisqu'Atari aurait du sortir dans les mois suivant ce modèle un Falcon Microbox (Falcon O3O conçu en 32 bits et à 32 Mhz) et un Falcon O4O (avec un 68OO4O et une véritable carte 16 millions de couleurs). Les grands patrons d'Atari ont ceci de commun avec les dieux que leurs décisions sont incompréhensibles, et ils ont, pour des raisons qui leur sont propres, décidé de ne jamais sortir ces modèles qui avaient pourtant déjà été conçus (N.D.L.R. et prêts à rentrer en fabrication)... De ce fait, le seul moyen d'obtenir plus de puissance, tout en gardant le fabuleux circuit sonore, reste d'ajouter une carte accélératrice au Falcon (ceux qui ne seraient pas intéressés par le circuit sonore mais par la puissance brute, les adeptes de Calamus et d'Inshape par exemple, feraient bien pour leur part d'aller jeter un coup d'oeil du côté de l'Hades).

Le principe :

Le principe de toutes les cartes accélératrices est le même :

augmenter fortement la vitesse du processeur (jusqu'à 66 Mhz pour certaines cartes) lorsqu'il n'effectue pas de communication avec l'extérieur (donc lorsqu'il fait des calculs en interne), et revenir à une vitesse normale" (ou quasi normale) lorsqu'il dialogue avec les autres composants (Rams, périphériques, etc..).

Les dernières cartes accélératrices essaient d'améliorer également la vitesse en phase communication avec l'extérieur, en poussant alors le processeur et le bus à 2O Mhz.

Enfin, les autres composants processeurs (DSP et FPU) sont également poussés en fréquence (de 4O à 6O Mhz) suivant les cartes. Le VIDEL (circuit vidéo) est également accéléré, ce qui permet au passage d'augmenter les résolutions.

Les problèmes :

Les problèmes sont nombreux et dus essentiellement à un fait : de base, le Falcon et ses processeurs ne sont pas conçus pour fonctionner à plus de 16 MHz. De plus, certaines parties du Falcon ont été conçues un peu à la hâte à l'origine (que celui qui comprend le pourquoi des deux quartz distincts, et de la distribution de l'horloge qui fait le tour de la carte au lieu de la traverser daigne m'expliquer) comme le SDMA (circuit qui contrôle les accès à la ram par les périphériques sans occuper le processeur) qui dispose de sa propre horloge. Sur certaines révisions de Falcon, les utilisateurs de Cubase savent qu'il existe quelques modifications à apporter au Falcon pour éviter d'obtenir des craquements lors des enregistrements direct to disk. Lorsqu'on accélère le Falcon, cette partie, déjà fragile, devient préoccupante et le plus grave problème des cartes accélératrices concerne la resynchronisation du SDMA avec le processeur et le bus accéléré.

Les autres problèmes sont essentiellement liés à la chauffe des composants : si le DSP (qui fonctionne d'origine à 32 MHz) supporte fort bien le 4O Mhz, si le Videl accepte bien les 5O Mhz (c'est déjà le principe des cartes d'extension d'écran, style Screen Blaster), il n'en est pas toujours de même pour coprocesseur et processeur. Vouloir faire tourner le copro à 4O Mhz n'est possible sans problème que si celui-ci est un 68 882 à 32 MHz, (le 68 881 prévu pour 16 Mhz, ne supporte pas). Enfin, si tout les 68O3O de nos Falcons supportent sans trop broncher le 4O MHz par intermittence (encore que beaucoup nécessitent déjà un radiateur à cette fréquence), le fonctionnement à des fréquences plus élevé peut varier d'un processeur à l'autre.

Autre problème, la coordination du CPU et du DSP. Le Bios est conçu sur le fait que le DSP tourne à une fréquence deux fois plus élevé que le processeur, et la partie dialogue entre les deux processeurs, lors des échanges de donnée (handshaking), est réduite au minimum (elle est basée sur le principe que le DSP est toujours prêt et que le processeur n'a donc jamais besoin d'attendre). L'accélération des deux processeurs dans des fréquences différentes peut causer des problèmes, le processeur envoyant des données à un DSP non prêt. Un petit patch logiciel du Bios, écrit par notre collaborateur Mathias Agopian, réécrit la partie handshake et résout ses problèmes, pour les logiciels utilisant le Bios. Le fonctionnement du couple DSP/CPU avec d'autres logiciels, ayant développé leur propre méthode d'échange CPU/DSP n'est alors pas toujours garanti.

Dernier problème, le vieillissement des cartes. Il arrive qu'une carte, qui fonctionne aujourd'hui correctement sur un Falcon, entraîne de graves problèmes demain. En effet, certains

CENTEK

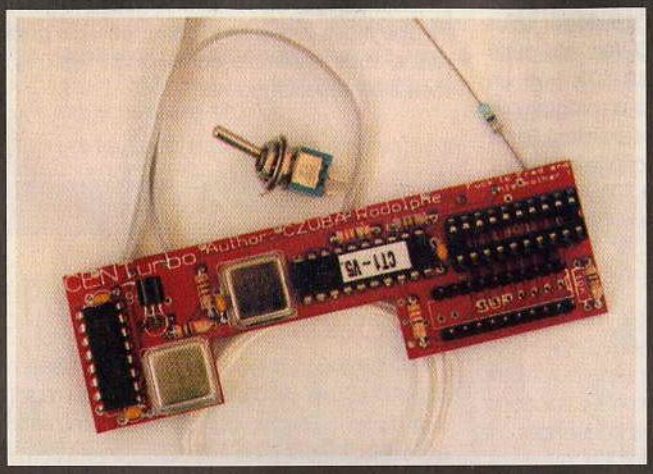
Du mardi au samedi, de 12 à 19 Heures

(Province)44 71 55 04

28, rue des Sorbiers,
60290 LAIGNEVILLE
sur RDV uniquement !

CENTurbo I 890 F.

LA carte accélératrice du Falcon !
Redécouvrez CUBASE Audio et STUDIO SON en TURBO !
La puissance globale est multipliée par 2 avec le BUS à 20 MHz, les CPU, FPU et DSP à 40 MHz, et le VIDEL à 50 MHz
Un commutateur matériel permet de choisir à tout moment entre le mode NORMAL (Falcon d'origine à 100%) et le mode TURBO.
Le mode TURBO est utilisable en VGA mais aussi avec les moniteurs SM124/5 et RVB/TV.
La quasi totalité des logiciels fonctionnent en TURBO, y compris la plupart des jeux.
La CENTurbo s'intègre discrètement dans le boitier d'origine et ne gène aucune autre carte.



Conçue et fabriquée par CENTEK, elle a été pensée pour une installation très simple (13 fils à souder) et rapide (30 minutes).
Une notice permet à tous ceux qui savent tenir un fer à souder, une installation sans risque et une Hotline technique reste à votre disposition en cas de doute... ou de problème.
Fournie avec les logiciels CENTscreen et CENTvidel.
Le logiciel CENTscreen permet de travailler dans des résolutions étendues comme, par exemple, 896*672*16 à 66Hz, 1024*768*16 à 99Hz (entrelacé) ou encore 640*480*TC à 52Hz. CENTscreen intègre un économiseur d'écran compatible ENERGY-STAR et les modes Virtuels qui fonctionnent avec CUBASE Audio ! Imaginez une partition de 4000*2000 qui scrolle (en hard) à droite et en bas !
Avec le logiciel CENTvidel, vous pouvez modifier ou créer vos propres modes vidéo avec la plus grande simplicité.
Logiciels gratuits pour les possesseurs d'une CENTurbo d'OXO...
Prix spécial de 600 Frs pour les développeurs, contactez nous !

Pose en 48 heures	200 F
Pose immédiate sur RDV	300 F

CENTurbo II

Cette carte réunit tout ce qu'il manque au Falcon !!
Elle reprend toutes les caractéristiques de sa petite soeur avec en plus :
Un nouveau CPU 68030 32 BITS à 80 MHz
Un support COPRO 68882 vous permet de réutiliser votre COPRO 33MHz à 80 MHz et en 32 BITS !
Un support de SIMMs 32 Bits standard vous permet, enfin, d'avoir de la TT-RAM (4, 8 , 16 ou 32 Mo) accédée 20% plus vite que sur un TT !
Superbement dessinée, la CENTurbo II s'intègre DANS LE BOITIER D'ORIGINE en s'enfichant dans le SLOT BUS et ne nécessitant que 14 soudures. Le Slot BUS est reporté pour vos anciennes cartes et étendu en 32 Bits Data, Adresse et signaux du 030 (doc disponible pour les développeurs !)

La CENTurbo II est capable de piloter 2 cartes ISA, en lui insérant un câble adaptateur au bout duquel se trouvent 2 SLOTS ISA. Sur ces slots seront bientôt proposés une carte VIDEO et une carte ETHERNET.
Enfin la CENTurbo II possède un emplacement pour une FLASH EPROM de 64 Ko qui intégrera le BOOT du nouveau système d'exploitation prévu pour les ordinateurs CENT 40.

CENTurbo II sans ram	2290 Frs
+ 4 Mo	+ 250 Frs
+ 16 Mo	+ 800Frs
Adaptateur ISA	+ 690 Frs

Fourni avec drivers pour carte VIDEO (type ET4000) et carte ETHERNET (type NE2000).
Prix spécial pour les développeurs !

COPRO 68882-33 300

Ce modèle supporte les fréquences des cartes CENTurbo

RAM

CENTram 14 nue	340 Frs
La plus célèbre des cartes mémoires Falcon. Passez à 14 Mo avec une SIMM 32bits standard.	
CENTram 14 équipée	1290 Frs
CENTram ST4 nue (notice)	390 Frs
Pour passer votre STF ou MST1 à 4 Mo avec une SIMM 32bits standard de 4 Mo.	
CENTram ST4 équipée	640 Frs
STE à 2 Mo (2 SIMMs 1Mo)	400 Frs
STE à 4 Mo (4 SIMMs 1Mo)	800 Frs
MST2 à 4 Mo (16 chips)	400 Frs
TT030 2Mo ST-Ram	600 Frs
TT030 Carte TT-Ram nue	690 Frs

REPARATIONS

de toute la gamme du ST au Falcon.
Pièces détachées. Des années d'expérience !
Testez nous ! Devis GRATUIT

Forfait hors pièces 48H	300
Forfait IMMEDIAT sur RDV	400

TOS

TOS 2.6 pour STE/MSTE	190
BITOS 1.62/2.6 pour STE/MSTE	290
MODE 2.6	100

Petit circuit pour utiliser un TOS 2.6 sur STF et MST.
Fonction BITOS avec l'ancien TOS en 2 boitiers (notice).

MODE 2.6 + TOS 2.6	290

MODE HD

Petit adaptateur pour utiliser un lecteur 1.44 Mo sur STF/E et MST. Avec notice de montage.	190
Contrôleur AJAX	170
Lecteur 1.44	250

COMPO Micro Vidéo BELGIQUE +32.82.611451 sur FALCON

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.Publicité non contractuelle

composants (SDMA par exemple) ont tendance à vieillir et-ou à changer de caractéristique suivant la température ambiante.

Les conseils :

Tous ces problèmes font que la pose d'une carte accélératrice sur un Falcon n'est pas une mince affaire. Tout d'abord, les Falcons sont tous différents les uns des autres (il y a eu au moins 6 versions – on parle de révision A à F – et à l'intérieur d'une même révision, il semble qu'il y ait des patchs et des variations sur les valeurs de certaines résistances). La pose de la carte est donc l'objet du travail d'un spécialiste, qui saura adapter la carte à votre modèle spécifique de Falcon et à ses limites. Certes, certaines cartes sont livrées avec d'excellentes documentations de montage, mais elles ne peuvent pas décrire les réglages spécifique liés au Falcon, qui se font généralement avec un oscilloscope et une étude fine des signaux.

Nous vous recommandons donc de faire poser vos cartes directement par le concepteur de la carte, sur rendez-vous, et également d'amener avec vous l'ensemble de votre chaîne SCSI. Certains disques durs sont plus sensibles que d'autre aux problèmes de SDMA. Une bonne vérification de ce circuit consiste à laisser votre Falcon accéléré fonctionner au moins demi-heure, puis à copier un gros fichier (plus d'un méga) d'une partition SCSI vers une autre (et si possible, d'un disque dur SCSI vers un autre), et de vérifier ensuite avec un programme de comparaison (par exemple, l'excellent Egale du domaine public) l'égalité parfaite des deux fichiers. En cas de problème de SDMA, les deux fichiers sont bien souvent différents. Vérifiez également le bon fonctionnement de vos logiciels préférés sur votre ordinateur accéléré ... En aucun cas, ne vous laissez abuser par un bon fonctionnement d'un logiciel sur un autre Falcon accéléré. UNE CARTE ACCELERATRICE PEUT MARCHER SANS PROBLEME SUR UN FALCON, SANS MARCHER SUR VOTRE MODELE, et un logiciel peut ne pas poser problème sur le Falcon accéléré du voisin, tout en ne fonctionnant pas sur votre Falcon accéléré avec la même carte.

Enfin, exigez de votre installateur une garantie d'au moins 3 mois sur la carte... en règle générale, si votre ensemble carte-Falcon tient ses 3 mois, il tiendra toute sa vie...

Marc ABRAMSON

DX3

Avec DX3, voici donc une nouvelle carte, proposée cette fois ci par la société OxO Concept, qui avait déjà en son temps proposé la première version de la Centurbo. Le concepteur de la Centurbo ayant décidé de voler de ces propres ailes, à travers la société Centek, c'est tout naturellement qu'OxO a repris le développement de sa propre carte, qui est aujourd'hui réellement disponible.

LA CARTE

Les cartes accélératrices Falcon se répartissent en deux philosophies, l'Aristotélicienne et la Platonicienne (euh, non, ç, c'est mon vieux court de philo), la carte tout en un (comme la Centurbo 1 ancien et nouveau modèle, par exemple) et les cartes en petits modules séparés (comme la Hispeed 40 par exemple). Les deux philosophies ont leurs avantages et leurs inconvénients. En un seul morceau, elle est théoriquement plus solide mécaniquement. Il peut y avoir moins de soudures, car il n'est pas nécessaire de tirer deux ou trois fils d'un même point, pour apporter le même signal aux différents modules. En deux morceaux, chaque module s'intègre plus aisément dans le Falcon qu'un seul module, mais il est également plus difficile de fixer chaque module. Il peut y avoir plus de soudures, donc une fiabilité moins grande (plus il y a de soudures, plus le risque de mauvaise soudure et important et plus la fiabilité est faible) car il peut s'avérer nécessaire de ramener le même signal aux différents modules. A l'inverse, gros avantage de ce système en modules séparés, lorsqu'il est bien conçu, les fils sont nettement plus courts, et dans l'électronique des hautes fréquences, un fil long fait toujours antenne, récupère des parasites qui se superposent au signal et diminue la fiabilité de l'ensemble. Des fils courts augmentent à l'inverse la fiabilité...

Au premier coup d'oeil, la DX3 pourrait sembler appartenir au groupe des cartes en un seul morceau, puisqu'elle est constituée d'un seul morceau à la livraison. En fait, il n'en est rien.

GEM Dialog Box:	1.405	154%
VDI Text:	0.500	149%
VDI Text Effects:	1.175	205%
VDI Small Text:	0.840	150%
VDI Graphics:	2.905	151%
GEM Window:	1.105	142%
Integer Division:	1.235	250%
Float Math:	0.210	171%
RAM Access:	1.615	160%
ROM Access:	1.420	172%
Blitting:	2.615	293%
VDI Scroll:	3.585	119%
Justified Text:	2.575	131%
VDI Enquire:	0.560	152%
New Dialogs:	2.235	168%
Graphics:		164%
CPU:		188%
Average:		171%

Conçue intelligemment (tout au moins sur le plan mécanique), cette carte se brise extrêmement facilement en 3 morceaux comme on casse une tablette de chocolat (à la différence près que là, on ne s'en met pas plein les doigts). On récupère alors un module principal, un module DSP/SDMA et un module Vidéo. A noter au passage qu'OxO prétend avoir résolu le problème de SDMA autrement" (entendre autrement que toutes les autres cartes accélératrices) d'une manière plus fiable qui a même fait l'objet un dépôt auprès de l'INPI.

INSTALLATION

L'installation, même si elle n'est pas aisée, ne présentera pas de difficulté majeure au maniaque du fer à souder, car la notice d'installation est extrêmement bien faite et astucieuse. En 13 pages A5, et 37 étapes, allant de l'ouverture de votre Falcon à la fermeture après installation, elle détaille de manière très précise à l'aide de 49 photos l'installation complète. Tout est prévu, puisque la carte est même livrée avec du fil dénudé extra fin, de la barrette sécable, deux jumpers, des morceaux d'adhésif pour fixer les fils et un dissipateur thermique pour le processeur. Il n'en reste pas moins qu'il y a 3 résistances à dessouder, 1 circuit à retirer, 4 pattes de circuit à couper, 3 pistes à couper sur la carte mère, une bonne trentaine de soudures sur les modules DX et autant sur la carte mère. Bref, il n'est pas vraiment conseillé de la monter vous-même, d'autant plus que vous n'aurez pas alors de garantie en cas de montage malpropre empêchant le bon fonctionnement et-ou endommageant gravement le Falcon. Pour 300 F de pose supplémentaires, OxO vous fera le montage, adaptera éventuellement votre carte et votre Falcon et vous conseillera après étude sur le modèle de carte à choisir, car la carte DX3 existe sous deux déclinaisons, processeurs à 60 Mhz ou processeur à 40 Mhz. Pour éviter de donner des chiffres trop avantageux (et également par ce que le Falcon sur lequel nous l'avons testé ne pouvait supporter le 60 Mhz), nous avons testé cette carte dans sa version 40 Mhz seulement. A l'issue de l'installation, le Falcon n'a pas changé physiquement (tout tient sans aucun problème et sans découpe du capot dans le falcon d'origine) si ce n'est qu'il hérite d'un interrupteur qui permet de passer du mode accéléré au mode d'origine, en cas de problèmes éventuels.. Il n'est

cependant pas conseillé de passer d'un mode à l'autre Falcon allumé, en général, celui-ci n'apprécie pas et le manifeste par quelques bombes du plus bel effet.

Les tests

Les tests effectués sur notre Falcon n'ont montré aucune instabilité. Le passage de l'habituel GEMBENCH donne des chiffres assez classiques pour une carte à 40 Mhz, avec un 250% fort logique (40 étant 250% de 16) pour le test Integer Division" , un 188 % en moyenne pour le CPU et un 164% pour la partie graphique, pour une moyenne totale de 171%.

Nos tout aussi habituels tests en situation en 640 * 400 2 couleurs montrent un bon comportement de la carte, avec les résultats suivants:

Test Calamus: : 19 s au lieu de 27.5 soit un gain de 31%

Test Raystart : 47 mn 8s au lieu de 1H 11 mn sur un Falcon normal soit un gain de 33,6%

Tests Studio Photos : avec DSP: 19 s au lieu de 34 s, soit un gain de 44% / sans DSP: 5mn 50 au lieu de 8 mn 43, soit un gain de 33,1%

Le gain moyen en exploitation est donc de 33%, ce qui ramène le Falcon à une vitesse sensiblement égale à un TT sans TT Ram. Comme OxO annonce pour un futur proche un module (Module 32) permettant l'ajout de TT Ram en 32 bits, on peut espérer atteindre bientôt les performances de cet ordinateur, injustement abandonné trop tôt par la Corp (comme ses successeurs d'ailleurs).

Marc ABRAMSON

CENTurbo 1

Comme promis, voici les tests en pratique de la Centurbo 1.

Rotation d'une image sous STUDIO PHOTO avec DSP : 20"

Rotation d'une image sous STUDIO PHOTO sans DSP : 5'

Calcul d'une image sous RAYSTART 3 : 48'13"

Affichage vectoriel sous CALAMUS SL : 19"

Calcul d'une image sous XENOMORPH + avec coprocesseur : 13'15"

Calcul d'une image sous XENOMORPH + sans coprocesseur : 1h 56mn

Si Marc, n'avait pas de quoi faire le test XENOMORPH (test utilisant le co-processeur arithmétique), il n'en reste pas moins que visiblement les deux cartes (CENTurbo et DX3) ont des performances similaires. Il faut également noter que le gain minime que la DX3 semble avoir sur la CENTurbo dépend très certainement du modèle de FALCON utilisé qui n'est pas le même. A ce stade de différence, la seconde de gain de la carte de OXO sur la CENTurbo ne peut pas être prise en compte. Elle peut aussi venir du temps que Marc ou moi avons mis pour allumer/stopper le compteur, les deux tests n'ayant pas été fait par la même personne.

La seule différence étonnante viendrait du test STUDIO PHOTO sans DSP. Là la CENTurbo gagnerait 10% sur un calcul CPU. Or les autres calculs CPU (même plus longs) ne montrent pas du tout cette différence. Alors : réaction de STUDIO PHOTO par rapport à un TOS différent ? Instabilité des calculs de STUDIO PHOTO ? Erreur de notre part ?

En tout état de cause, je ne me fierais pas à ce chiffre car celui de RAYSTART n'indiquera qu'à peine un peu plus de 1% de gain pour la carte de Rodolphe sur le même type de calcul.

A mon sens la différence viendra du programme de gestion des résolutions CENTscreen/CENTvidel créé pour la CENTurbo qui est extrêmement brillant. Pour un peu, on s'installerait une CENTurbo rien que pour changer son panneau de sélection de résolutions.

Oui, je sais, OXO en annonce un aussi, mais dans notre monde, j'ai tendance à penser qu'un "bon "tient ! vaux mieux que deux tu "l'auras ! . Cet adage est valable autant pour le hard que le soft.

C'est à l'utilisation quotidienne, qu'on se rend compte qu'une carte de type CENTurbo 1 est un plus dont on a du mal à se passer part la suite. C'est un peu comme si elle corrigeait les défauts de conception du FALCON qui ralentissait cet affichage si peu optimisé. Certes pour les calculs de raytracing, on gagne toujours 20% à 30%, mais franchement si vous voulez faire la 3D, c'est un tout petit plus. La solution est plutôt côté AFTERBURNER ou HADES où vous arriverez un facteur tel que la différence aura réellement une signification. Maintenant si vous n'avez qu'un petit budget, ces 20 ou 30% seront toujours ça de pris.

Comme le dit si bien Marc dans son point sur les cartes accélératrices, faites très attention au montage et adressez-vous à un spécialiste car, si le gain sous CUBASE AUDIO (François CANAVY mesure 1100 % d'optimisation dans l'affichage des formes d'ondes) est réel voire indispensable, il n'en reste pas moins qu'une CENTurbo mal montée et non garantie peut vite transformer votre FALCON en ex-machine audio de rêve.

Allez, je vous laisse faire les comptes : HADES ? AFTERBURNER ? DX3 ? CENTurbo ?, c'est selon vos besoins, votre budget et votre envie après tout !

Godefroy de MAUPEOU

Carte DX3

Prix: 990 F

Edité par OxO Concept

12, villa du Petit Parc 94000 CRETEIL

- bonne performances, très bonne notice d'installation, bonne possibilité d'adaptation à votre machine, si montée par le concepteur.
- pas de soft d'accompagnement (du moins dans la version testée). De ce fait, nous n'avons pas pu tester les améliorations au niveau Vidéo).

CENTurbo 1

Prix: 890 F

Edité par CENTEK

28, rue des Sorbiers 60290 LAIGNEVILLES

- bonne performances, superbe gestion des résolutions, bonne possibilité d'adaptation à votre machine, si montée par le concepteur.
- notice très succinte, ce qui peut poser problème pour des installateurs autres que CENTEK.

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

JAG ! des news ?

Les (non) nouvelles du monde JAGUAR ne sont pas des plus réjouissantes. Le fait que LA TERRE DU MILIEU ai voulu reprendre la distribution française, nous a permis d'avoir des infos jusque là sans réponse. Le plus embêtant de l'affaire, c'est lorsque nous avons demandé à ATARI UK où en étaient ROBINSON REQUIEM, IRON SOLDIER 2, CREATURE SHOCK... qui sont tous des jeux terminés. Réponse de Paul WELCH : "ce sont de vieux projets abandonnés !"

TELEGAME ne sait pas non plus quand sortira TOWERS II (la rentrées ?) et à notre question : pensez vous reprendre la JAGUAR ? nous avons reçu un "MAY BE" en guise de réponse. Par ailleurs il semble que WILLIAMS ait racheté les licenses des jeux JAGUAR pour en faire des bornes d'aracades.

Ah si la JAG pouvait être rachetée ! On y verrait certainement plus clair.

GdM

jeux à venir

Gasp ! Les jeux attendus ne sont toujours pas là. Enfin presque puisque la démo de STAR FIGHTER est arrivée pile à temps pour la disquette. Cela rappelle un certain STAR WARS, mais en faces pleines. Ce jeu tourne sur ST(E) et FALCON en exploitant certaines particularités de ce dernier.

Quant à WILLIE, il bosse dur et on ne devrait le voir que vers Noel. Mais au vu des nouvelles captures d'écran, on comprend pourquoi le RAYMAN du FALCON met tant de temps à se préparer : sublime !!!

SHEER AGONY CD ? Tiens c'est vrai ça. Pourquoi ne l'a t'on pas chroniqué ce mois-ci ? Mystère ! Allez ce sera également pour le mois prochain avec MOONGAMES.

GdM

~ETILDE~

LA GAMME PRO

Voici quelques-uns des logiciels disponibles à ce jour. Contactez-nous pour tous renseignements complémentaires.

Tél. : 61 63 48 22

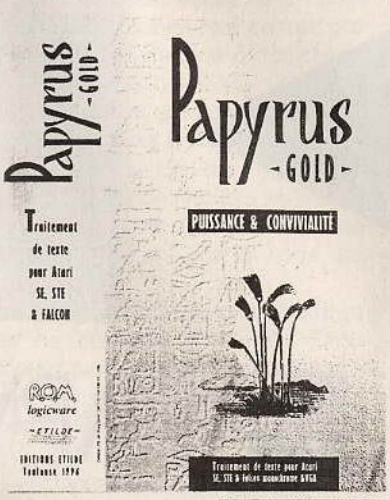
PAPYRUS GOLD (83)

1260 F TTC port compris
Mise à jour : nous contacter.

- 2 Mo minimum et disque dur obligatoire.
- Interface GEM compatible MultiTOS (haute résolution et VGA).
- Affichage WYSIWYG, zoom imprimante, usage souris et clavier.
- Création de tableaux très facile avec fonctions de calcul sophistiquées.
- Boîtes de dialogues non modales, blocs discontinus, espacement.
- Impression vectorielle sous SpeedoGDOS ou NVDI 3&4.
- Multicolonnage, insertion d'images (IMG, GEM), rotations.
- Publipostage, en-têtes et bas de page, notes de bas de page, etc...

Un logiciel offert, à choisir parmi les "Autres produits" précédés de l'astérisque.

Document entièrement réalisé avec PAPYRUS GOLD



Rédacteur+ Mise à jour à partir des Rédacteur3 ou 4 = 690 F

Correcteur Syntaxique *(Version 2.01)*

- 4 Mo minimum et disque dur obligatoire. (Mise à jour 1.21 à 2.01 = **100 F**)

Le seul correcteur grammatical sur ATARI !

Le Rédacteur 3+ : 1260 F + 45 F de port + un cadeau.

Le Rédacteur 3 Version 3.16F : 590 F TTC + 45 F de port.

Orthographe, Formules Mathématiques, Publipostage, Macros, Import-Export, Insertion d'images, impression texte ou graphique, synonymes en option, etc...
11000 ex. vendus

Nouveaux dictionnaires Techniques : Médical (100F), Chimie (60 F), Bâtiment (60 F), Technique Général (80 F), Termes Canadiens (60 F).

Module de conversion LIB->RTF version 1.0 = **50 F TTC**.

- Programme indispensable pour les exportations vers PAPYRUS !

Comptabilité personnelle : (mise à jour, nous contacter)

COMPTADOM version 5.0 (compta. en partie double très complète, vous permet de gérer tous vos comptes simultanément, fonction d'analyse, budget) : **290 F** + port 30 F.
ST COMPTE 4 version 4.28 (gestion et analyse de compte bancaire très simple avec budget et graphiques intégrés, fonctionne sur ST et FALCON) : **150 F** + 20 de port.
ST BUDGET 3 (Gestion de placements, emprunts, calcul d'impôt, etc...) : **190 F** + 20 F

Comptabilité Professionnelle : (mise à jour, nous contacter)

1 **Gestion Commerciale** 1.40a (Facturation, devis, stock) : **990 F**+35 F de port.
2 **Gestion Comptable** 1.11c (Bilan, Immobilisation, tiers) : .. **990 F**+35 F de port.
3 **Le Comptable 2** 2.70 (Comptabilité très simple) : ..... **390 F**+35 F de port.
4 **Gestion du personnel B** 1.14d (Paye - de 10 salariés) : .. **590 F**+35 F de port.
5 **Gestion du Personnel D** 1.14d (Paye multi-salariés) : ..... **870 F**+35 F de port.
6 **Le Gestionnaire** 2.09 (Tableur grapheur comptable) : ..... **100 F**+20 F de port.

Offres Spéciales :

Pack N° 1 (1+2+6) **1350 F**
Pack N° 2 (1+2+6+4) **1890 F**
Pack N° 3 (1+2+6+5) **1890 F**
+45 F de port.

Autres produits : COM (Emulation minitel) 190 F ; Dessin Technique* 150 F ; Le Dessinateur* 150 F ; Le Professeur* 150 F ; L'Electronicien 150 F ; L'Investisseur* 150 F ; Spectral Tool Kit (oscilloscope analyseur de spectre) 1290 F ; Le Dentiste 250 F ; Paint Master* 50 F ; Sprite Animator* 50 F ; Vision Light 270 F ; Vision Dock 490 F ; Azthèque II* 80 F ; Eureka 80 F ; Graal Calc + Graph 325 F ; Graal Calc III 425 F ; Graal Base 425 F ; P-Logo + Graal Xpert 325 F.

Vous trouverez ces logiciels chez votre revendeur ou vous pouvez commander directement à ~ETILDE~ :
3 rue Bertrand de Born 31000 TOULOUSE - Tél. : 61 63 48 22 - Fax : 61 63 45 60.
Commande "sur papier libre" signée datée (paiement par chèque ou mandat à l'ordre d'ETILDE).
* Logiciels pouvant êtres offerts. Tous ces prix sont TTC. Offre valable jusqu'au 30/12/96 dans la limite des stocks disponibles.

~ETILDE~

BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

ETILDE : d'autres news !!!

Quelques autres nouveautés qui pointent chez Etilde.

D'abord un nouveau programme de Robert Millaud, Diet Apo. Conçu sur le même principe que ComptaDom, ce programme est un logiciel de Diététique assistée par ordinateur et permet de composer des menus en fonction du nombre de calories souhaité ou d'autres objectifs comme le maintien à un certain poids, etc.

Ensuite, la distribution de la gamme Graal, annoncée sur le courrier comme non compatible Falcon mais il semblerait qu'en dernière minute une déclinaison tournant sur Falcon soit déjà ou très bientôt disponible. Renseignez-vous.

Enfin, si le module d'exportation du RTF vers le LIB de LIB_RTF n'est pas encore prêt, il le sera très bientôt. Ce qui signifie qu'on pourra reprendre sous le Rédacteur (pour une correction syntaxique ou une analyse, par exemple) un texte qui aurait été modifié sous Papyrus.

Jean Jacques ARDOINO

PAPYRUS V 4.23

Ca y est ! Papyrus 4 est enfin disponible en version française. Distribuée par Etilde, cette nouvelle version apporte beaucoup de changements. Les plus frappants sont la modification de l'interface, la gestion des images en couleur et un gain notable en rapidité d'exécution et d'affichage. Et ce ne sont pas les seuls changements ! La nouvelle gestion des styles et des règles, le zoom, les macros et abrégés, les nouveaux dictionnaires d'Etilde, etc., cela fait du monde, beaucoup de monde pour les quelques lignes disponibles ici. Voyons tout cela sans tarder.

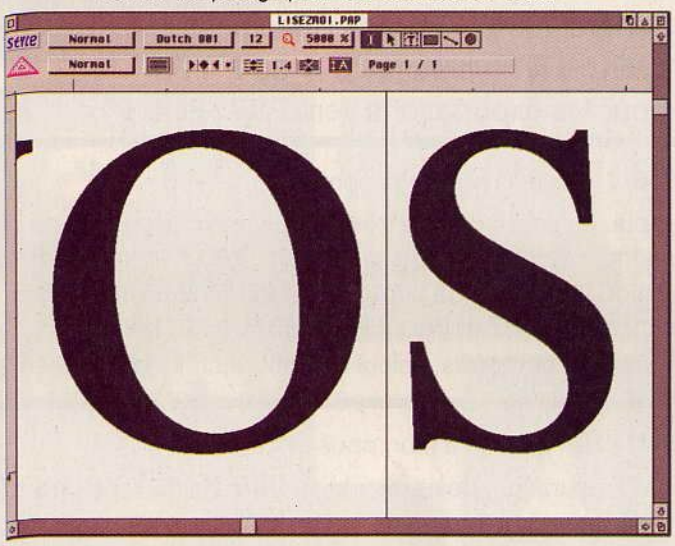
Un programme réécrit

En effet, c'est l'ensemble du programme qui a été revu. A l'usage, l'utilisateur ne sera pas perdu car, même si des fonctions sont passées d'un menu à un autre ou si la règle a été modifiée, il est très facile de retrouver ses repères : l'approche du programme est sensiblement la même. Mais la réécriture du programme a des conséquences importantes. D'abord le logiciel est devenu plus rapide. Ensuite, il est mieux organisé et avale ses nouvelles fonctions de façon cohérente. Et, enfin, l'auteur a choisi de se baser sur un noyau de programme indépendant du système d'exploitation. Le programme est donc divisé (de façon interne) en deux parties de code : la première est le programme général pouvant tourner sur d'autres systèmes, et la deuxième est une "interface" permettant qu'il tourne sous GEM, MagiC ou tout autre environnement spécifique à Atari.

Cet article devant être court, nous ne nous attarderons pas sur la réorganisation des menus. Disons simplement qu'un nouveau menu, "Document", est apparu et qu'il réunit des fonctions comme la mise en page, la numérotation, les pages maîtres. Dans l'ensemble, les fonctions sont bien réparties, encore que l'auteur, dans son souci de se rapprocher d'une présentation et de fonctions standard, pourrait déplacer les fonctions de recherche et de remplacement vers le menu "Édition".

Gabarits et styles

Dans les versions précédentes de Papyrus, il était possible de définir des styles contenant un format de paragraphe, des attributs de texte, une police, des options de césure. Papyrus 4 sépare les paramètres de gabarit (marges, tabulations, interlignages, justification) des paramètres de style (police, corps, espacement entre lettres ou mots, césure, attributs). Les gabarits et les styles seront donc définis séparément. Mais il reste possible, lors de la définition d'un gabarit, de lui attribuer un style. Ainsi conservera-t-on la possibilité d'appeler en une seule fois le formatage complet d'une partie de texte. Mais on trouvera aussi dans cette séparation le moyen de répercuter quelques modifications dans diverses parties d'un texte sans devoir définir un format complet.



La saisie

Parmi les fonctions de saisie du texte, nous trouvons un accès étendu aux divers caractères des polices vectorielles, grâce à la gestion des codes UNICODE qui permettent de dépasser la limite du jeu de 256 caractères et d'accéder ainsi à un bon nombre de caractères et symboles bien cachés dans les polices. La fonction d'entrée de caractères spéciaux s'est enrichie du nom du fichier, de son chemin, d'un numéro de page plus tant de pages... Et, nouvelle fonction importante, on peut utiliser des abrégés et des macros-texte. Les abrégés utiliseront un bout de texte préparé à l'avance et qui sera automatiquement inséré lors de l'extension de son abrégé. Et ce "bout" de texte peut consister en quelques mots, une formule de politesse, une adresse e-mail à coucher dehors, mais peut aussi faire appel à un fichier externe en ASCII, RTF ou PAP. Quand on commence à utiliser ce type de fonction et qu'on y trouve un peu d'organisation, les possibilités d'application deviennent phénoménales.

Nouveaux dictionnaires

Damned ! Je n'en ai reçu aucun, de ces nouveaux dicos. Impossible donc de vous en dire beaucoup plus sur leur efficacité, mais sachez tout de même qu'ils ont été concoctés par Etilde et que, s'ils n'atteignent pas les performances de ceux des Rédacteur+, ils feront le

maximum en fonction des possibilités permises par le moteur de correction orthographique. En plus du dictionnaire français, Papyrus peut utiliser certains dictionnaires techniques du Rédacteur. Précisons que ces dictionnaires sont optionnels. Seul un dictionnaire d'agrégés est fourni avec Papyrus.

Boîtes de dialogue

Deux modifications majeures pour les dialogues. D'abord, ils perdent l'option des quatre boutons "Appliquer", "Retour", "OK" et "Annuler" qui permettaient de valider ou d'annuler tout en quittant la boîte ou la maintenant ouverte. Les fonctions ne sont pas perdues mais regroupées en deux boutons qui agiront différemment suivant qu'on les clique avec l'un ou l'autre des boutons de la souris. Le but recherché ici est de s'aligner sur des normes de présentation courantes dans d'autres programmes.

Ensuite, la fonction standard "Copier/Coller" est maintenant utilisable dans les dialogues. On peut donc insérer une partie de texte directement dans le champ d'une boîte de dialogue. Papyrus adopte ainsi une fonction de plus en plus courante. Mais il est dommage que le GEM ne permette pas de sélectionner une partie du texte contenu dans un champ. En effet, cela permet, d'une part, de ne remplacer qu'une partie du texte contenu dans un champ par le bloc copié et, d'autre part, de reprendre une partie d'un champ pour l'insérer dans un autre. Et ça sert vraiment ? Oh que oui ! Enfin, Papyrus permet au moins de copier le texte d'un champ, c'est toujours ça.

Les nouveaux objets

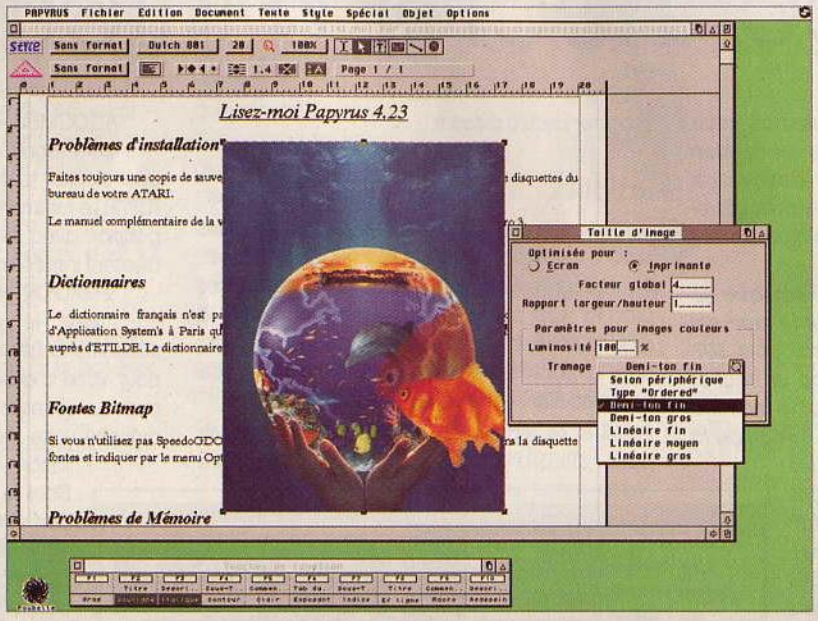
Parmi les objets graphiques, on peut maintenant poser une ellipse (ou un cercle) sur la page. Et, bien sûr, Papyrus permet maintenant d'afficher des images de plus haute résolution (niveaux de gris ou couleur). Et le programme propose des options de tramage, simples mais d'autant plus efficaces qu'il y a une option en fonction du périphérique de sortie, pour le cas où, comme avec la Stylus Color, on peut utiliser la trame de l'imprimante.

Bien entendu, il ne faudra pas s'attendre à des temps d'affichage record : dès lors qu'on utilise des images d'assez haute résolution, le recalcul des portions de page ou des modifications des images prendront un certain temps. Mais, compte tenu du fait qu'il ne s'agit pas d'une application optimisée pour la PAO et le traitement des grosses images, Papyrus s'en tire de façon plus que correcte.

Alors, c'est mieux ?

En revanche, avec le texte les résultats sont impressionnants : on saisit un cadre minuscule avec la loupe pour que le programme atteigne le grossissement maximum (5000%), et l'affichage est immédiat !

L'utilisation des polices vectorielles devient un vrai plaisir. Ce qui nous amène à quelques critiques : d'abord on aurait aimé un driver interne 720 dpi pour la Stylus car, sous MagiCMac, l'impression par driver interne via TOS est plus fiable que l'impression par NVDI (qui ne trouve pas le 720 dpi, d'ailleurs).



Je pense qu'un complément de documentation un peu plus précis sur certaines fonctions délicates (tramage des images) n'aurait pas nui. Et, par ailleurs, je n'ai pas su profiter des vertus du scrolling en temps réel : le texte ne s'affiche que quand je relâche le bouton de l'ascenseur. Enfin j'ajouterai que je ne suis pas entièrement convaincu par l'esthétique et la cohérence de la règle. Les boutons paraissent clairsemés et de hauteurs différentes, les pop-up ne peuvent plus être utilisés qu'en relâchant le bouton, puis en cliquant à nouveau. Et il aurait été aussi bien d'y trouver les attributs (gras, italique, etc.).

Mais ces petites réserves ne sont en rien rédhibitoires. Le simple fait que la version 4 soit nettement plus rapide et qu'elle propose des fonctions nouvelles importantes suffirait déjà à motiver la mise à jour. Et les images haute résolution (avec import de formats comme GIF, TIFF, Targa, PhotoCD ou JPEG, parmi les 18 proposés), les abrégés, le zoom libre, le copier/coller dans les boîtes de dialogue sont autant de fonctions très utiles, voire indispensables. Mais ce n'est pas tout ! On trouvera aussi une option d'affichage en mode double page, une conversion automatique de format de guillemets et d'apostrophe, l'icônification pour les systèmes multitâches, une extension du rôle des touches de fonction et la possibilité de résoudre les problèmes de publipostage lors de l'importation de fichiers qui ne contiennent pas les noms des champs.

Et, cerise sur le gâteau, Etilde vous fournit, et donc offre de connaître et d'utiliser CKBD Deluxe, excellent programme de Pascal Fellerich (Cf. STMAG n° 99, rubrique Dompubs) qui gère correctement (c'est-à-dire sans perturber d'autres applications) les touches mortes sur toutes machines, qui propose quelques fonctions intéressantes (comme se mettre en clavier allemand ou américain, ça peut servir avec certains programmes) et, surtout, qui est le seul programme d'accents fonctionnant aussi très bien sous MagiC (et MagiCMac).

Le prix est de 1260 F, ce qui n'est pas cher pour un traitement de texte qui présente d'excellentes fonctions de mise en page et d'enrichissements graphiques (voir les tests des versions précédentes dans les numéros 77 et 103). Ajoutons qu'il ne coûtera que 1000 F aux possesseurs d'un Rédacteur+, que la mise à jour depuis une version Office ou un Papyrus anglais coûtera 400 F et, enfin, que le prix de la mise à jour depuis le Papyrus autrefois distribué par Arobace se montera à 790 F.

Jean Jacques ARDOINO

PAPYRUS 4.23
toutes machines, 2 Mo mini
prix : 1260 F
distribué par : Etilde
3, rue Bertrande de Born – 31000 TOULOUSES
Tél.: 61 63 48 22

- la couleur, rapidité, affichage en double page, publipostage...
- manque de documentation sur certaines fonctions

COMMUNICATION

dirigé par François PLANQUE

Pratique

se connecter à Internet (3)

Sous les demandes nombreuses de votre part, amis lecteurs, nous voilà dans l'obligation de repousser au mois prochain l'analyse de l'accès Internet par UUCP au travers du logiciel UPOINT, pour privilégier un descriptif précis des paramètrages du package STiK.

Comme, nous vous l'avons expliqué le mois dernier, STiK ne propose pour le moment qu'un seul protocole TCP/IP, le protocole SLIP. A ce jour, et à notre connaissance, un seul et unique provider accessible sur tout le territoire propose un accès dans ce mode. Il s'agit de la société Imaginet et de ses filiales réparties sur dans diverses régions (N.D.L.R. ICOR à Chambery le fait également très bien pour les personnes vivant dans les Alpes). Nous allons donc vous donner les moyens d'accéder rapidement et de façon fiable au Net, au travers de STiK, sur Imaginet.

Obligations

Avant toute chose, il faut bien être conscient que pour accéder à Internet, il vous faut être équipé d'un modem de 14 400 bauds minimum, 28 800 bauds ou supérieurs étant vivement conseillé.

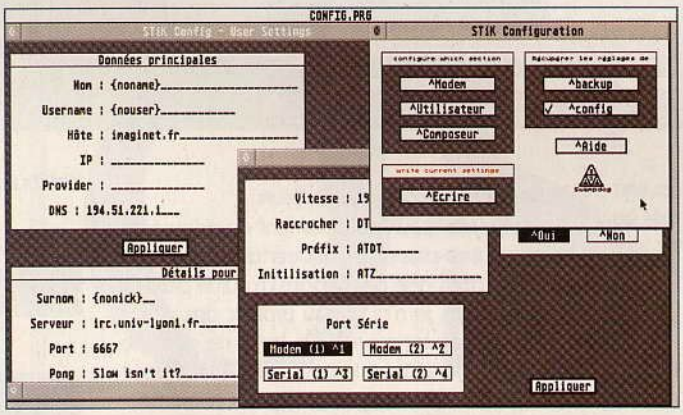
Ensuite, il faut vous procurer le package STiK. L'espace de la disquette du mois n'étant pas suffisant pour supporter ce package, il vous faudra le récupérer sur un BBS. Il est accessible sur TheBBS au 1.42.51.11.35 et sur PARX-BBS au 43.53.57.70, à l'heure actuelle sous le nom WWW_131.ZIP, mais d'ici là peut-être de nouvelles versions auront été installées.

Enfin, il vous faudra tout naturellement prendre un abonnement auprès de la société Imaginet, ou filiale la plus proche de chez vous. En effet, nous n'avons pu configurer l'accès national Imaginet jusqu'à présent.

Installation

Le package STiK propose depuis peu des outils d'installation, et de paramètrage interfacés. Pas toujours prévus pour des claviers français, ces produits vous permettrons assurément de faire le gros du travail de paramètrage, mais il vous faudra dans la majorité des cas utiliser un éditeur de texte pour peaufiner votre configuration.

STiK se répartit en deux programme principaux : STIKTSR.PRG, que vous placerez dans votre dossier AUTO, et STIK.ACC, que vous placerez à la racine de votre disque de boot.



Configuration

Pour que STiK puisse pleinement fonctionner, il est nécessaire de lui adjoindre deux fichiers de configuration. Le premier DEFAULT.CFG permet de définir toutes les variables du programme, les paramètres TCP/IP etc. Mais voyons cela dans le détail ... vous prenez un éditeur de texte, et vous insérez les paramètres suivants :

ALLOCMEM = 210000

Correspond à la mémoire qu'il faut réserver pour stocker toutes les informations du protocole TCP/IP. Le minimum est de 50000, pour une configuration avec 4Mo de RAM vous serez confortablement installé avec 210000 octets.

SERIALPORT = Modem 2

Utilisez le programme LISTPORT.TOS pour connaître la liste de port série qui sont accessible pour votre machine. Vous indiquerez donc ici le port qui correspond à celui sur lequel vous avez branché votre modem, exactement de la même façon qu'il est indiqué dans LISTPORT. Dans le cas présent nous sommes sur le port série principal du Falcon030.

CDVALID = TRUE

La variable définissant CDVALID va vous permettre de définir si votre modem détecte correctement la prise de ligne. En règle générale, les modems du marché actuel le font tous, il est donc conseillé de le mettre à TRUE.

DIALFILE = dial.scr

Ici vous indiquez le nom du script qui va permettre à STiK de réaliser l'appel avec votre provider. Nous verrons se fichier dans le détail par la suite ...

TTL = 64

PING_TTL = 255

MTU = 1500

MSS = 1460

PKT_SIZE = 1024

DFB_SIZE = 7300

RCV_WND = 7300

Ces paramètres correspondent aux paramètres TCP/IP. Les données indiquées ici sont valables pour tous les accès Imaginet, il vous est donc déconseillé de les modifier, à moins d'être un expert du protocole, mais alors vous n'avez pas besoin de lire cet article.

UP_RESPONSE = 1

Ce paramètre correspond à la réponse que doit donner STiK lors de la réception de paquets de données en provenance d'un port inconnu. Cette valeur ignore ce type de paquet, ce n'est pas très conforme aux règles fondamentale d'Internet, mais cela vous permet de passer un peu près partout sans être déconnecté, en particulier lors d'accès IRC.

USERNAME = votre login

Le UserName correspond au login que vous a donné le provider lors de l'ouverture de votre compte. HOSTNAME = imaginet.fr Pour le HostName il est conseillé d'indiquer le nom de votre provider, ici imaginet.fr.

FULLNAME = Votre prénom et votre nom

Que dire de plus ?

NAMESERVER = 194.51.221.1

Le NameServer correspond au DNS, pour Domaine Name Server, vous devez impérativement l'indiquer, et de préférence à DNS recommandé par votre provider. Il suffit donc de l'interroger à ce propos pour ne pas faire de bêtise.

IRCNICK = Votre Pseudonyme

C'est le nom qui vous introduira lors d'accès IRC. Si ce paramètre n'est pas définit, c'est la valeur de UserName qui est prise par défaut.

IRCSERVER = irc.univ-lyon1.fr

Ici vous indiquez l'adresse d'un serveur IRC proche de chez vous de préférence, pour accéder au dialogue en direct.

IRCPORT = 6667

Adresse du port que vous attribuez pour accéder à l'IRC.

IRCPONGMSG = Slow isn't it?

Ceci correspond au message que vous enverrez de façon automatique aux personnes qui vont chercher à prendre contact avec vous lors que dialogue en IRC.

EMAIL = Votre login@imaginet.fr

Ceci correspond tout simplement à votre adresse Internet, cette précision permet de définir l'adresse que vous revendiquez lors de l'envoi de messages.

SMTP_HOST = imaginet.fr

Ici vous indiquez le host de votre courrier électronique. Pour nous bien sûr, il s'agit d'Imaginet.

Script de connexion

Pour définir le script de connexion, toujours sous votre éditeur de texte, vous éditez le fichier DIAL.SCR. Il comprend les éléments suivants :

BAUD_RATE = 19200

C'est la vitesse de votre port série, à ne pas confondre avec la vitesse de votre modem. Pour un modem à 14400 bauds il est conseillé de choisir une vitesse du port série de 19200, pour des modems plus rapides, il vous faudra utiliser un patch du port série, comme HSMODEM, qui vous permet d'indiquer une vitesse plus cohérente, et qui doit je vous le rappelle toujours être supérieure à la vitesse maximale de votre modem.

HANGUP = DTR

Ici vous indiquez si votre modem raccroche simplement par une coupure de la DTR du port série, vous pourrez aussi indiquer des paramètres Hayes correspondant à votre modem, mais cette manière est plus complexe.

PREFIX = ATDT

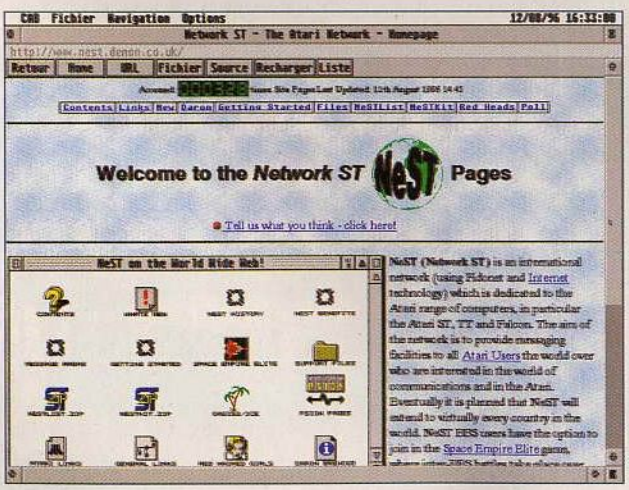
C'est le préfixe pour la numérotation de votre modem. Référez-vous à la documentation de ce dernier pour en savoir plus. Sachez simplement qu'ATDT est une commande classique de numérotation digitale.

INIT = ATZ

Vous indiquerez ici, une chaîne d'initialisation pour votre modem. Dans le cas présent c'est le minimum pour charger la configuration par défaut du modem.

CONNECT_WAIT = 40

Ce paramètre correspond au temps maximum alloué à STiK pour réaliser la connexion sur Internet, en seconde.



REDIAL_DELAY = 120

Ceci est le temps de pause que STiK réalisera avant de rappeler le provider, si la ligne de ce dernier était occupé par exemple.

PHONE_NUMBER = 53365336

Vous indiquez ici le numéro de téléphone qui permet de joindre votre provider, dans le cas présent le numéro correspond à Imaginet Paris.

SUCCESS = CDWAIT

SUCCESS = CONNECT

Vous précisez ici la réponse attendue par votre modem lors d'une connexion correctement effectuée.

FAILURE = BUSY

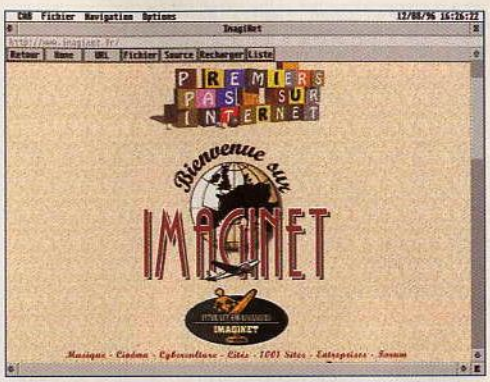
FAILURE = NO CARRIER

FAILURE = NO DIALTONE

FAILURE = NO ANSWER

FAILURE = BLACKLISTED

A l'opposé vous précisez ici tous les messages que votre modem peut vous répondre en cas d'échec d'appel.



FIND = Username:

RESP = Votre Login

FIND = word:

RESP = Votre PassWord

FIND = ImagiNET›

RESP = slip

FIND = IP address is RESP = $GET_IP

Enfin voilà le script de connexion au provider, par défaut pour Imaginet Paris. Vous comprendrez facilement que la commande FIND, cherche une valeur, une fois cette dernière trouvée, RESP, envoie une donnée en réponse. Ainsi, on recherche la chaîne Username:, à laquelle on répond en envoyant son login. Il faut bien être conscient que ce script ne peut pas convenir à tous les providers, pour réaliser facilement son propre script, il vous suffit de prendre un émulateur de terminaux, comme Connect, ou TOSFax, appeler le provider, et suivre pas à pas les commandes, en notant à chaque fois les chaînes à attendre et les réponses à formuler. Ainsi vous créerez rapidement vos propres scripts.

Conclusion

Vous avez maintenant tout en main pour accéder à Internet grâce à votre Atari. Il ne reste plus qu'à activer l'accessoire et demander à ce dernier de réaliser la connexion. Ensuite lancez CAB, par exemple, pour accéder au Web. Je profite pour laissez les coordonnées de la société Imaginet, que nous remercions au passage pour nous avoir prêtée un accès afin de réaliser nos tests dans les moindre détails. Imaginet Paris au 43.38.10.24.

N'hésitez pas à faire parvenir vos remarques et autres suggestions à la rédaction d'STMAG, ou sur le Net directement à mon adresse : herve@parx.frmug.fr.net.

Hervé PIEDVACHE

SWIFTEL PHOTO

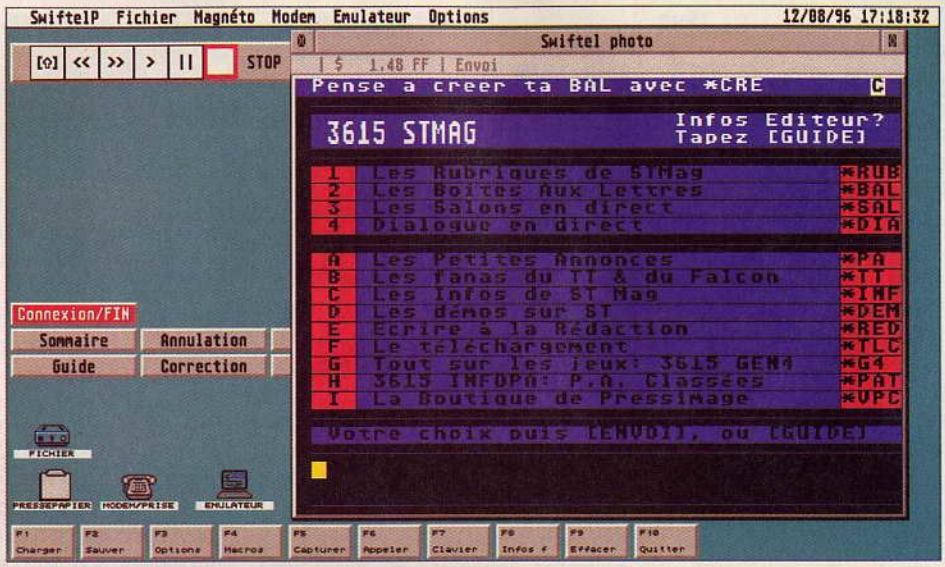
le premier émulateur photo pour ATARI

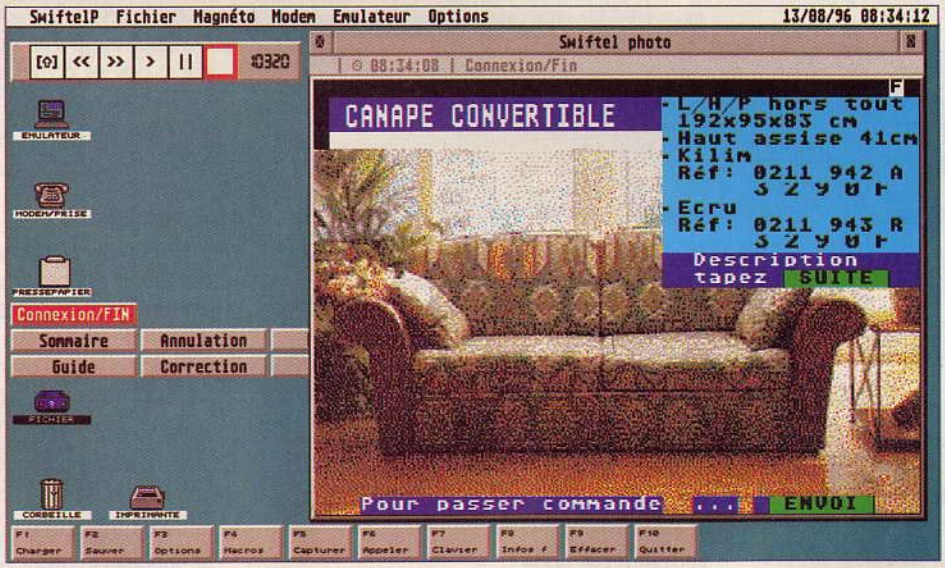
Après Sweetel, le fameux composeur de pages Vidéotex, intégrant un émulateur Vidéotex DRCS, et sous la pression de nombreux utilisateurs, Xavier Roche, nous a concocté un tout nouveau produit d'une grande qualité.

Présentation

SwiftelP, pourrait tout autant s'appeler Swiftel Pro, il intègre à travers une interface fort sympathique, toutes les fonctionnalités que l'on peut attendre d'un émulateur de terminaux informatiques. Oubliez les ZZComPro et autres émulateurs de bas étages. Swiftel est là pour effectuer une relève digne de nom.

Il sait tout faire .... que dire de plus ? Vous voulez un minitel 1 des plus ancestraux, vous préférez, peut-être, un minitel 1b, ou mieux un minitel 2 incluant le beau graphisme DRCS ? Pas de problème, et jusque-là rien de bien fantastique, mais mieux encore, Swiftel s'octroie le droit de vous proposer le Minitel Photographique dont France Télécom revendique tant les bienfaits dans l'univers professionnel. Quoi d'autre encore ? Et bien, si nous pouvions aller sur des BBS se serait fantastique non ? Alors Swiftel vous propose aussi une émulation ANSI de grande qualité qui vous donnera accès au fabuleux univers de la communication informatisée. Vous en avez rêvé ? Xavier Roche l'a fait ... (NDR: oui je sais, je n'invente rien, mais c'est un beau slogan !)





Swiftel à la loupe

Tout d'abord, on notera que Swiftel fonctionne sur toute la gamme Atari, dans un environnement GEM complètement stable et agréable, ce qui lui permet de jongler dans les différents univers que sont MiNT ou MagiC, sans le moindre problème. Un bureau rempli de raccourcis et d'icônes vous permettra de vous installer confortablement, dans vos conditions personnelles, pour un travail ou un plaisir optimum.

Les menus sont simples, et efficaces. Cela va du chargement d'images, ou de textes pour les visualiser dans votre émulation préférée, en passant par une mini-gestion de fichiers, ou bien encore le lancement de programmes externes, comme des décompacteurs par exemple.

Un annuaire est, tout naturellement, là pour vous permettre de conserver les numéros les plus usités. Complet et pratique, il permet de donner des paramètres précis pour chacun des numéros et ainsi permettre l'automatisation des paramètres de connexion.

Toujours dans un but de faciliter les accès réguliers, vous pourrez fabriquer des macros d'une vraie grande souplesse. Vous allez, par exemple, construire des macros qui vous poseront des questions, pour consulter l'annuaire électronique. Ou plus simplement gagner du temps, pour aller rapidement consulter votre compte bancaire, en insérant les codes secrets de façon automatique dans le logiciel. C'est bien fait, pratique et surtout d'un intérêt vraiment incomparable.

Avec Swiftel, plus besoin de ces satanés minitels, mais attention ne rêvez pas non plus debout, il vous faut tout de même de quoi connecter votre machine sur le réseau téléphonique, ce que l'on appelle couramment un modem. Dans ce cas plu-

sieurs possibilités s'offrent à vous, soit utiliser le modem interne de votre bon vieux minitel, et dans ce cas vous ne dépasserez jamais la puissance d'un minitel classique. Jamais vous n'aurez accès aux pages destinées au minitel 2, si vous appelez au travers d'un minitel 1b, par exemple. En revanche, vous pourrez connecter un modem classique, comme on en trouve maintenant partout dans le commerce, ce dernier se devra d'être au moins compatible V23, pour vous autoriser l'accès à des services Télétel.

Swiftel c'est aussi l'avantage d'avoir un ordinateur, vous voulez consulter de longues listes, ou relever les numéros du loto dans les plus brefs délais ? Rien de plus simple, entre les macros, et le magnétoscope, vous devriez pouvoir être complètement satisfait. Le magnétoscope, une idée pas neuve, mais bien réalisée dans Swiftel. Vous capturez ainsi les pages qui vous intéressent, puis vous coupez la satanée ligne téléphonique qui vous fait débourser tant d'argent tous les deux mois, pour consulter tranquillement les écrans que vous avez choisis. Les conditions sont complètement favorables, comme sur un classique magnétoscope, vous passez d'une page à l'autre, vous accélérez la lecture dans un sens comme dans l'autre, bref un outil dont on ne se passe plus !

Enfin, nous constatons, également, en dehors de la partie pratique du logiciel, de nombreux menus de paramétrages pas forcément d'une grande clarté, et qui donnent souvent l'impression d'être doublés par endroits, mais une fois les paramètres établis, une bonne fois, de toute façon, vous n'aurez pas, je pense, l'occasion d'y revenir.

L'émulation

Swiftel s'adapte à pratiquement à toutes les résolutions, et surtout à tous les types d'écrans. Que vous ayez une carte graphique, ou même une carte accélératrice, rien ne gêne ce produit pour fonctionner de façon optimale (N.D.L.R. : il marche parfaitement sur MEDUSA donc HADES).

parfaitement la qualité produite par un minitel photo original.La qualité de l'émulation est sans reproche, les clignotements de l'émulation Vidéotex sont parfaitement émulés, ce qui n'était pas le cas de tous les émulateurs jusqu'à présent, le DRCS est parfait, le JPEG photo est sans reproche, il retranscrit parfaitement la qualité produite par un minitel photo original. Simple remarque concernant ce mode, il vous faudra pour le moment posséder un Falcon030 pour pourvoir exploiter pleinement ce mode. En effet Swiftel s'appuie sur le décodage JPEG de Brainstorm, inclus dans le RIM de la société PARX, qui pour le moment se limite aux machines les plus récentes de la gamme.

Conclusion

Swiftel est sans aucun doute le produit le plus réussi du moment au niveau de l'émulation de terminaux. Il devrait intégrer dans les jours qui viennent le transfert de données, avec des protocoles comme Zmodem, le plus utilisé dans l'univers des BBS.

Swiftel est quant à lui un produit Shareware. L'auteur vous demande la modique somme de 150 F pour pouvoir l'exploiter de façon complète. Vous trouverez ce produit chez les revendeurs de Shareware habituels, ou sur les BBS correctement approvisionnés.

La rédaction ne peut pas vous obliger de l'utiliser, mais vous conseil tout de même fortement de le tester pour vous rendre compte par vous-même de la qualité de ce produit. Encore bravo à son auteur et souhaitons-lui encore beaucoup d'autres réussites de ce genre...

Hervé PIEDVACHE

le language HTML (4)

la puissance par les tableaux

Les tableaux ne représentent pas qu'une façon de mettre en forme des données numériques. En HTML, il s'agit d'un véritable moyen de "mettre en page" vos documents.

Si vous avez passé en revue l'ensemble des commandes HTML, vous n'y aurez trouvé aucun moyen de réaliser du multicolonnage. Par ailleurs, si vous désirez placer des images dans le texte, la mise en pages définitive, telle qu'elle est réalisée automatiquement par le browser, dépend de plusieurs paramètres très variables : la fonte utilisée pour le texte, le corps de cette fonte, l'interlignage et, bien sûr, la taille de la fenêtre de visualisation (variant de 600 à 1000 pixels). Pour remédier à tous ces problèmes, Netscape 2 et le HTML 3.2 ont apporté une solution radicale : les feuilles de style. Malheureusement, dans l'état actuel des choses, aucun browser Atari n'est capable de les interpréter. C'est pour cela que nous allons employer des tables pour parvenir à nos fins. Enfin, nous verrons que ces mêmes tables peuvent aussi permettre de réaliser des "images cliquables" (ou sensitives maps), il s'agit donc pratiquement d'une panacée!

LA THEORIE DE BASE

Un tableau peut aussi être représenté comme une matrice de X par Y cases. Le nombre de cases n'est pas limité. Chaque case peut contenir un ou plusieurs des éléments suivants : texte, image, liste, liens hypertexte, avec la possibilité d'utiliser toujours les attributs de centrage des éléments. Le seul objet HTML à ne pas placer dans un tableau est un autre tableau (encore que personne n'ait à ce jour testé si certains brosser le supportaient) !

Pour débuter par un exemple simple supposons que nous voulions mettre en page un tableau de 12 éléments organisé en 4 colonnes et 3 lignes. Chaque case contiendra le texte "EXY" où X sera remplacé par le numéro de colonnes et Y par le numéro de ligne. En somme, après mise en pages, le tableau aura l'apparence suivante.

E11 E21 E31 E41
E12 E22 E32 E42
E13 E23 E33 E43

Pour parvenir à ce résultat, nous allons utili-

ser le code HTML suivant.

```
‹HTML›‹HEAD›‹TITLE›
Usage basique d'une table
‹/TITLE›‹/HEAD›
‹BODY›
‹TABLE›
‹TR›
‹TD›E11‹/TD›
‹TD›E21‹/TD›
‹TD›E31‹/TD›
‹TD›E41‹/TD›
‹/TR›
‹TR›
‹TD›E12‹/TD›
‹TD›E22‹/TD›
‹TD›E32‹/TD›
‹TD›E42‹/TD›
‹/TR›
‹TR›
‹TD›E13‹/TD›
‹TD›E23‹/TD›
‹TD›E33‹/TD›
‹TD›E43‹/TD›
‹/TR›
‹/TABLE›
‹/BODY›‹/HTML›
```

Tout d'abord, on constate qu'un tableau est encadré par les balises ‹TABLE› et ‹/TABLE›.
L'organisation est ensuite effectuée ligne par ligne, puis case par case (tout comme le sens de la lecture). Donc les différentes lignes commencent par ‹TR› et se terminent par ‹/TR› (TR=Table Row, Rangée du tableau). A l'intérieur de chaque ligne, on trouve les cases, qui commencent par ‹TD› et se finissent par ‹/TD› (TD=Table Data, Données du tableau). Il est recommandé pour la présentation de tableaux complexes, de laisser les balises de structuration du tableau sur une ligne où elles sont seules (ce qui n'a pas été fait ici pour ne pas gaspiller de la place). Deuxième recommandation de présentation : il est conseillé d'indenter le code source HTML du tableau, cela ne perturbe pas l'affichage puisque le browser Web se charge de supprimer les espaces inutiles. La norme est la suivante : une tabulation entre ‹TABLE› et ‹/TABLE›, 2 tabulations entre ‹TR› et ‹/TR› et 3 tabulations entre ‹TD› et ‹/TD›. En cas du bug d'affichage lors des tests, vous retrouverez ainsi beaucoup plus facilement la source de votre erreur. Deux remarques enfin : si certaines lignes comportent moins de casses que d'autres, le browser complétera de lui-même avec des cases vides. Seconde remarque : la plupart des browsers sont très tolérants et ne se soucient pas de la présence des balises ‹/TR› et ‹/TD›. CE N'EST PAS UNE RAISON POUR NE PAS EN METTRE ! Ici, je m'indigne, mais j'ai vu tellement de pages HTML ainsi simplifiées, alors que cette pratique est intolérable. Rien, à priori, ne certifie que le browser HTML utilisé par celui qui viendra voir vos pages supportera une telle simplification. Pensez aux autres, et surtout n'oubliez pas que le but essentiel est quand même que le maximum de gens vient et éprouve de la joie, de l'intérêt, ou du plaisir à voir vos pages. Un non-respect de la norme mettrait à l'écart nombre de lecteurs potentiels.

LE MULTICOLONNAGE

La plupart des traitements de texte possèdent désormais des fonctions de multicolonnage, mais le HTML n'en dispose pas... Qu'à cela ne tienne, nous allons créer des colonnes à l'aide d'un tableau. Il suffit pour cela d'employer la méthode suivante.

```
‹TABLE›
‹TR›‹TD›
Voici la première colonne de texte.
‹/TD›‹TD›
Voici la seconde colonne de texte.
‹/TD›‹/TR›
‹/TABLE›
```

Comme vous pouvez le constater, ce tableau n'est constitué que d'une seule ligne, celle-ci contenant deux cases. C'est chacune d'elles qui fera office de colonne. Si vous utilisez ce code tel quel (en l'ayant quand même mis au sein d'un ‹BODY›), vous constaterez que le browser HTML a spontanément habillé le tableau avec des cadres en relief, cela est généralement plutôt beau, mais dans le cas d'un multicolonnage, cela peut être inesthétique. Pour supprimer ce relief, il suffit d'ajouter dans la baliser ‹TABLE›, l'attribut BORDER=O, ce qui a pour effet d'imposer des bordures de tableau nulles, donc invisibles.

Si vous deux colonnes de texte (qui peuvent d'ailleurs contenir bien plus que du simple texte) sont trop proches l'une de l'autre, il vous suffit d'ajouter COLSPAN=2O dans la baliser ‹TABLE›. L'attribut COLSPAN permet de définir l'espace entre le texte et les colonnes à droite et à gauche. Pour définir l'espace en haut et en bas, le pendant de COLSPAN est "tout naturellement" ROWSPAN. Les valeurs numériques spécifiées sont des pixels (il est possible d'utiliser d'autres unités). Une définition complète de table pour le multicolonnage sera donc la suivante (vous pouvez remplacer 2O par ce que vous voulez).

```
‹TABLE BORDER=O ROWSPAN=2O
COLSPAN=2O›
```

LES IMAGES CLIQUABLES

Il s'agit d'un des grands attraits des pages HTML, puisque dans ce cas, le lien hypertexte n'est plus texte ou une image entière mais un morceau d'image. Dans ce cas, la conséquence d'un clic sur une image ne sera pas la même selon l'endroit où elle a été cliquée. L'application la plus classique d'une image cliquable est la suivante : une home page représentée par le dessin d'un village. Si vous cliquez sur la poste, vous envoyez un message à l'auteur. Si vous cliquez sur le musée, vous voyez des photos de lui. Si vous cliquez sur le restaurant, vous voyez la liste de ses recettes préférées. L'idée est personnalisable à l'infini et est de surcroît très ludique. Voyons comment nous y prendre.

Il y a au moins quatre manières de créer des images cliquables. Chacune a ses avantages, ses inconvénients, et ses incompatibilités. Première méthode : associer à l'image un programme, écrit en C ou en Pearl, ce programme recevra les coordonnées de cliquage en X et en Y et en déduira la page HTML à envoyer. L'inconvénient majeur est que pour y parvenir, il faut disposer d'un provider suffisemment sympa pour vous laisser le droit de faire tourner (et de compiler dans le cas du C) votre code sur ses machines. Deuxième méthode : utiliser la définition HTML 3.2 des images cliquables. Celle-ci permet, dans le code HTML, d'indiquer la forme (rectangle, cercle, polygone) et la taille des différentes zones sensibles et de leur assigner un nom de page HTML de destination. C'est la méthode la plus simple. L'inconvénient est que de nombreux browsers ne connaissent pas cette méthode (en particulier ceux sur Atari). Troisième méthode : associer à l'image un programme écrit en Java-sript intégré au corps du code HTML. Inconvénient majeur : seul Netscape reconnaît actuellement cette méthode (mais il est probable que les browers Atari suivent le mouvement). Quatrième et dernière méthode : utiliser un tableau pour construire une image cliquable. L'inconvénient est mineur : il vous faut disposer d'un programme de dessin (ou même Gemview) pour préparer l'image. L'avantage, quant à lui est non négligeable : 95% des browsers HTML supportent cette

méthode. Puisque le sujet du jour est les tables, c'est bien entendu cette méthode qui va être décrite dans les lignes qui suivent.

DECOUPAGE

Le principe est simple : l'image va être découpée en X bandes verticales et Y bandes horizontales. Cela fait au total X fois Y images qui seront stockées avec les autres images de votre serveur. Afin de garder un peu d'ordre, limitez à 6 caractères le nom de l'image et utilisez les 2 derniers caractères pour désigner les coordonnées X et Y de la case. Par exemple, l'image placée en 3ème colonne, 2ème ligne sera nommées IMAGE_32.GIF, vous pouvez bien sûr utiliser aussi des lettres au lieu de chiffres. Il n'est pas nécessaire que toutes les colonnes aient la même largeur et toutes les lignes aient la même hauteur, en revanche, ce qui est important, c'est que toutes les images d'une même colonne aient la même largeur et toutes les images d'une même ligne aient la même hauteur.

Alors comment transformer ce puzzle en image cliquable ? Tout simplement en attribuant à certaines de ces images un lien hypertexte. Alors, en cliquant sur la zone correspondant à ces images, le lien sera mis à contribution. Toute l'astuce consiste à découper l'image d'origine de telles façon que les différentes zones cliquables soient dans les rectangles voulus. Voici un exemple d'image cliquable ayant deux zones, en cliquant en haut, on va à "HAUT.HTM" et en cliquant en bas, on va à "BAS.HTM".

```
‹TABLE BORDER=O ROWSPAN=O
COLSPAN=O›
‹TR› ‹TD›
‹A HREF="HAUT.HTM"›
‹IMG SRC ="IMAGE1.GIF" BORDER=O›
‹/A› ‹/TD› ‹/TR›
‹TR› ‹TD›
‹A HREF="BAS.HTM"›
‹IMG SRC ="IMAGE2.GIF" BORDER=O›
‹/A› ‹/TD› ‹/TR›
‹/TABLE›
```

Après cet exemple, quelques commentaires s'imposent. Les éléments de présentation du tableau ont tous été neutralisés (BORDER=O ROWSPAN=O COLSPAN=O) afin que les différents bouts d'image soient bien collés les uns aux autres lors de l'affichage. D'autre part, la balise IMG s'est vue, elle aussi, gratifiée de l'attribut border=O, cela a pour effet de supprimer le cadre (généralement bleu), placé d'office par le browser HTML, autour d'une image faisant aussi office de lien hypertexte. Inconvénient de cette méthode : la taille de l'ensemble des images est supérieure à la taille d'une image, et par ailleurs, si une ou plusieurs images venaient à ne pas être transférées, il s'ensuit des trous dans la grande image.

C'EST FINI

Pour cette fois-ci... De nombreuses possibilités des tables n'ayant encore été abordées, nous aurons l'occasion d'y revenir de façon plus approfondie lors d'un prochain article, mais avant de vous quitter, je tiens à remercier CENTRE INFO 17 à LA ROCHELLE chez qui ce texte à été "mis en disquette".

Pascal BARLIER

LES LOGICIELS PARX ? VOTRE ATARI LES ADORE !

D2M 2.55

La référence en matière de dessin bitmap sous GEM. Du ST au Falcon030, mais aussi GEMulator et MagiCMac, dans toutes les résolutions avec 1Mo de mémoire minimum. Plus de 100 modules d'import / export, pilotage de scanners, impression couleur, digitalisation vidéo ...

D2M 2.55 ..... 690 F
Mise à jour D2M 2.0a ⇨ D2M 2.55 ..... 100 F
avec nouvelle documentation.

DFORM 1.52

Logiciel de Morphing: transformation, et de Warping: déformation d'images. Vitesse adaptée de façon optimale au matériel ATARI. Images travaillées en 16 millions de couleurs, pour un rendu parfait sous forme d'animations ou de succession d'images.
DFORM alie puissance des modules ME: plus de 100 modules d'import / export d'images, impression couleur etc. et souplesse d'exécution.
Pour toute machine de la gamme équipée de 2Mo mini.
DFORM ..... 450 F

CD-RECORDER

Créez et distribuez vos propres CD-Audio ou CD-ROM. Archivez toutes sortes d'informations, photos, sons, bases de données, etc. Un logiciel indispensable pour les petites productions de CD-Audio et la préparation de Masters ! Fonctionne sur ATARI TT030 et Falcon030.

CD–Recorder ..... 1 900,00 F
Philips CDD2000 + CD-Recorder ..... 6 490,00 F
Yamaha CDE100 + CD-Recorder ..... 8 620,00 F
Yamaha CDE102 + CD-Recorder ..... 6 540,00 F
HP 4020e + CD-Recorder ..... 6 820,00 F

MODULES D'IMPRESSION COULEUR

Fargo FOTOFUN! ..... 290,00 F
BJC 600, Epson Stylus Color ..... 211,05 F
BJC 4000, HP500C, 550C, 560C ..... 180,90 F

Drivers WIM fournis avec PICCOLO permettant : choix du papier, sortie couleur ou N&B, séparation quadri, tramage, zoom optimisé, placement du document...

SCANNERS (ST/TT/FALCON)

Scanner Mustek 600 dpi A4 16M coul. ..... 2 490 F
Scanner Mustek 600SP dpi A4 16M coul. ... 2 850 F
Scanner Mustek 1200 dpi A4 16M coul. ..... 3 490 F

PARX
PARX
9, rue du Pin Doré
F–53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

PICCOLO est une version réduite de D2M
Les pilotes des périphériques sont également disponibles séparément (nous contacter)
Frais de port : 30 F, logiciel / 100 F, scanner – imprimante & graveur de CD-ROM
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

DIVERS

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

pratique

LINUX (1) préambule

Après les différentes sagas de l'été à la télévision, voici venu le temps des rires et des chants... heu non, de la nouvelle série de la rentrée dans ST-Magazine : une série d'articles sur la version de Linux pour nos machines, qui vous permettra de tout savoir sur ce super système d'exploitation, de l'installation à son utilisation.

Comme dans toutes les présentations, on va commencer par un bref historique.

L'adaptation de Linux pour nos machines a commencé il y a environ 2 ans de l'autre côté du Rhin chez nos amis allemands. La première version utilisable sur un nombre restreint de machines en fonction de leurs configurations fut baptisée O.8.x et été basée sur les version O.9x du monde Intel, première plate-forme de développement de Linux.

La version majeure suivante, O.9.x, est basée sur la version 1.O des PC et contient donc plus de drivers pour les différents périphériques.

Maintenant, le développement sur notre plate-forme suit le développement sur PC, car l'engouement pour ce portage est énorme, ce qui a permis d'avoir un nombre de développeurs plus important qu'au début (on n'en est pas encore au nombre de développeur sur PC, mais c'est la qualité qui compte :-)).

Pour avoir de plus amples informations sur les versions actuelles, allez jeter un oeil à l'encadré qui ne doit pas être loin.

Description

Tout d'abord, pour ceux qui ne suivent pas (ou qui ne peuvent pas) suivre l'actualité informatique, il faut bien dire que l'engouement pour Linux est énorme à l'heure actuelle et que ce système d'exploitation est en train de se faire une place au soleil en arrivant dans le domaine professionnel. C'est donc très intéressant de savoir qu'une version existe sur nos machines.

Linux est donc un système d'exploitation au même titre que le TOS sur nos machines, mais la comparaison s'arrête là, tant Linux apporte des fonctionnalités nouvelles que l'on va essayer de détailler.

Linux est une nouvelle version d'Unix, et à ce titre, elle apporte tout ce que l'informatique a essayé de créer depuis plus de 2O ans :

– Le multitâche : plusieurs programmes peuvent fonctionner en même temps, comme avec MiNT ou MagiC,

– Le multi-utilisateur : complément à la première fonctionnalité, il permet d'avoir plusieurs personnes qui utilisent un même ordinateur en même temps, vous allez me dire que vous n'avez qu'un seul clavier, mais je vais vous répondre qu'il faut penser aux différentes personnes qui peuvent se connecter sur votre machine par modem, ou par liaison directe, ce qui permet de gérer facilement un BBS par exemple,

– la mémoire virtuelle : avec ce procédé, le système utilise une partie du disque dur pour s'en servir comme mémoire quand il n'y a plus de place en mémoire vive (comme avec le programme Outside sous TOS),

– la gestion des filesystem : un filesystem (système de gestion de fichier en bon français) est, en résumé, la manière dont est stockée l'information sur le support physique, qui peut être un disque dur, une disquette, un CD-ROM ou une bande. Linux permet de gérer un nombre élevé de formats différents : Gem, MS-DOS, Ext2 (format spécifique à Linux), Minix (pour ceux qui ont installé MiNT sur leur machine), UFS (format des disques sous SunOS, pratique pour ceux qui ont une station SUN et une connexion InterNet au boulot :-)), Iso966O (le format standard des CD-Rom), AFFS (format des disques Amiga), et j'en oublie sûrement.

– Le réseau : (on en parle beaucoup avec l'explosion de l'InterNet), tous les protocoles réseau standards sont inclus dans le noyau (c'est comme cela que l'on appelle le fichier contenant tous les drivers ainsi que l'exécutable d'un système Unix, cela correspond en gros à mint.prg par exemple) : TCP/IP (le protocole de l'Internet), SLIP et PPP pour utiliser TCP/IP avec une liaison série (de ça, on en reparlera dans un prochain article, alors préparer vos modems), ainsi que quelques autres qui ne nous intéressent pas particulièrement,

– La standardisation : Linux est maintenant certifié POSIX ce qui veut dire qu'un programme faisant appel à des fonctions décrites dans cette norme pourra être compilé et utilisé sans problème sur nos

machines. Cela permet aussi de récupérer un nombre impressionnant de programmes prévus pour fonctionner sous Unix que l'on trouve sur Internet ou sur des CD-Rom et de les utiliser sur nos machines (avec suivant les cas, des modifications mais mineures).

– Une interface graphique standard souvent nommée X, son vrai nom étant X-Window System, qui apporte les même bonnes choses qu'au paragraphe précédent. En conjonction avec cette couche graphique, il existe des gestionnaires de fenêtres (Window Manager) : twm (le moins gourmand en ressource), olvwm (compatible avec l'OpenWindow de chez SUN) et fvwn (celui ressemblant le plus à Motif qui lui est payant et non disponible pour notre plate-forme pour l'instant).

Linux apporte encore quelque chose non négligeable, c'est la rapidité de l'évolution et de l'intégration de nouveaux drivers, cette vitesse pouvant être qualifiée de supersonique par rapport au modification de notre TOS ;-).

Le Matériel

Maintenant que vous avez vu tout ce que peut apporter l'utilisation de Linux sur votre machine, il est bon de faire une revue des Atari compatible ".

Tout d'abord, il faut un processeur possédant une MMU (gestion de la mémoire), le plus petit processeur de la gamme Motorola la possédant est le 030, le Falcon et le TT sont donc en course.

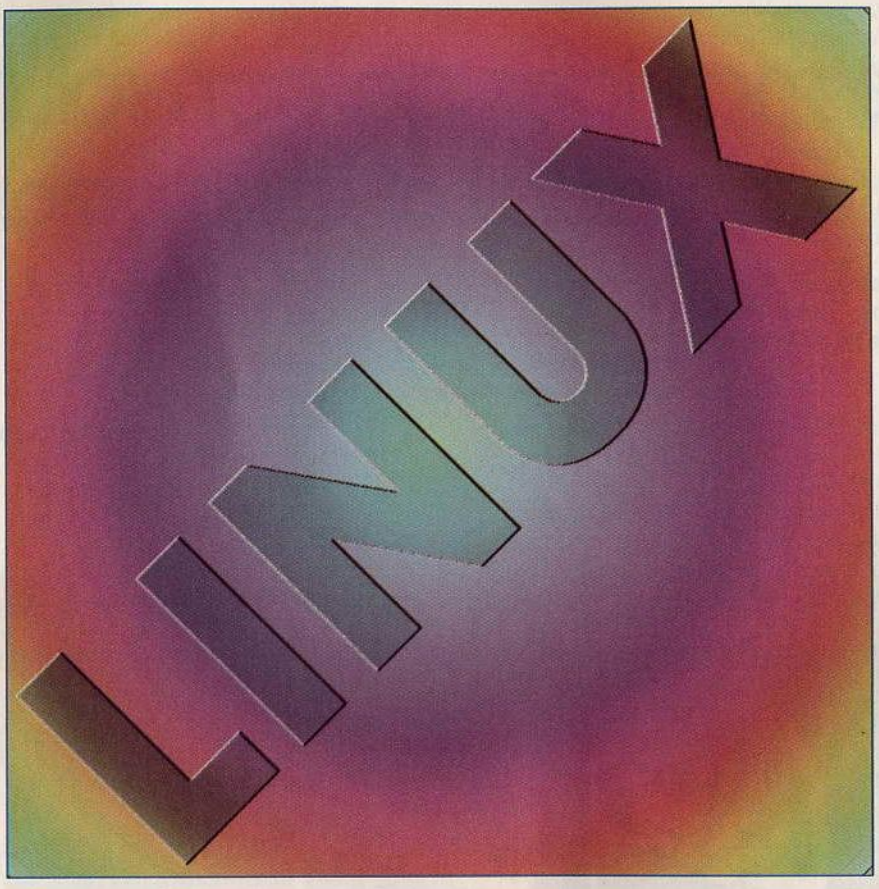
Il faut aussi un co-processeur arithmétique, seul le TT en possède un en standard. Pour les machines sans co-pro, il existe maintenant un émulateur dans le noyau mais celui-ci est toujours en phase de développement, donc pas très stable...

En ce qui concerne les cartes accélératrices et les clones, le problème se corse car le noyau fait des appels directs aux adresses mémoires qui peuvent différer par rapport aux machines Atari.

Pour les cartes se contentant d'accélérer le processeur, il n'y a aucun problème, comme la CENTurbo par exemple.

Pour les cartes possédant leur propre processeur, cela peut être tout bon ou tout mauvais, c'est-à-dire, fonctionner sans ou avec des adaptations. Pour le moment, la seule carte en question est l'AfterBurner et celle-ci marche parfaitement sous Linux.

Pour les clones, c'est la même chose que précédemment. Ce que l'on peut dire, c'est que Linux fonctionne sur le Médusa T40, mais ne le devrait pas avec le T60 car il y a des problèmes avec ce processeur.



Quant à l'Hades, aucune personne pour le moment n'a essayé de faire tourner Linux dessus.

Au niveau de la mémoire, un minimum de 4Mo est nécessaire, mais il ne faut pas s'attendre à pouvoir utiliser X11 avec ça, un minimum de 8Mo est requis dans ce cas là.

La place sur disque dur dépend bien entendu de ce que vous allez installer sur votre système : interface graphique, différents compilateurs, ... mais un minimum de 80/100Mo me parait raisonnable pour commencer.

L'installation

Ne vous inquiétez pas, je vais vous laisser digérer les notions présentées ci-dessus avant de commencer l'installation proprement dite.

Pour le moment, il n'y a pas encore pour notre version de Linux une distribution avec un programme permettant de faire une installation simple, il faut tout faire à la main.

Je vais donc vous donner les noms des fichiers nécessaires à cette installation ce qui vous laissera le temps de les récupérer:

– sur Internet : les sites FTP principaux sont ftp.uni-erlangen.de dans /pub/linux/LOCAL/680X0, ftp.ibp.fr dans /pub/linux/tsx-11/680X0 et ftp.cnam.fr dans /pub/Atari/Linux68k,
– sur CD-ROM : le CD numéro 5 de la distribution SlackWare pour PC (celle comprenant 5 CD).

Les fichiers sont ataboot et vmlinux dans le répertoire v1.2 ou v2.0, filesys-newest-pl4-ext2 dans filesys ou filesystem, les fichiers watch * ou root et usr dans ce même répertoire.

Je n'ai pas mis les extensions car elles peuvent varier, mais vous devriez trouver sans problème.

Conclusion

Voilà c'est fini pour ce mois-ci, j'espère que je vous ai donné envie d'utiliser Linux. Si c'est le cas et que vous n'avez pas accès à Internet ou à un CD-Rom, n'hésitez pas à écrire à la rédaction qui fera suivre, et suivant le nombre de lettres on pourra peut-être envisager une solution pour mettre à disposition du plus grand nombre les fichiers nécessaires. Le mois prochain, on détaillera l 'installation, ainsi que la configuration des parties importantes de Linux. En attendant, si vous avez des questions ou des remarques, vous pouvez me joindre par E-Mail à l'adresse suivante : cure@cnam.fr

David CURE

GRAPHISME

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

pratique

les matrices de convolution (3)
les effets gradient et les ombrages 3D

Les effets gradients et d'ombrage 3D sont souvent utilisés pour donner l'effet d'une image gravée sur une plaque de métal ou sur de la pierre.

Comme toujours les matrices indiquées fonctionnent parfaitement avec : THE PAINTER PRO, STUDIO PHOTO, PHOTO LINE... Il suffit d'entrer les coefficients indiqués plus bas, d'appuyer sur confirmer, rien de plus simple, et on a l'effet désiré. Il peut y avoir quelquefois certaines surprises suivant les logiciels qui ne gèrent pas officiellement les matrices.

Les effets gradients.

Ces effets sont principalement utilisés pour détecter des défauts sur les images, ainsi grâce à ces matrices on peut facilement savoir si les images proviennent d'un scanner ou si ces images sont des images de synthèse, des dessins ou des images retouché. L'image 1, représente une photo scannée en 400 DPI, l'image 3 la photo avec une matrice gradiente, elle prouve bien que l'image a été scannée grâce à l'accentuation des défauts de l'image (notamment les lignes verticales qui prouvent que l'image a été scannée de bas en haut ou de haut en bas, les capteurs CCD n'étant pas de sensibilité équivalente)

Les matrices Gradient (Appelé aussi PREWITT)

Gradient Est

+1	0	−1
+2	0	−2
+1	0	−1

Gradient Ouest

-1	0	+1
-2	0	+2
-1	0	+1

Gradient Nord Est

0	−1	−2
+1	0	−1
+2	+1	0

Gradient Nord Ouest

-2	−1	0
-1	0	+1
0	+1	+2

Gradient Sud Est

+2	+1	0
+1	0	−1
0	−1	−2

Gradient Sud Ouest

0	+1	+2
-1	0	+1
-2	−1	0

Pour diminuer les effets Gradient, il faut d'une part multiplier les coefficients des bornes de la matrice par 2 et ajouter 1 au coefficient central.

Les ombrages 3D

Les ombrages 3 D sont des effets très impressionnants et sont très souvent utilisés en PAO (regarder bien au fil des pages de STMAG...), ils permettent d'une partir d'accentuer les contours et d'autre part de donner un effet d'ombrage sur les contours très faiblement contrastés (voir image 2). Dans certains logiciels, on appelle cet effet aussi "bas relief".

Les matrices d'ombrages

La technique consiste a ajouter à chacune des matrices gradientes une fois la valeur du pixel central.

Ombrage 3D Est

```
+1  0  -1
+2 +1  -2
+1  0  -1
```

Ombrage 3D Ouest

```
-1  0  +1
-2 +1  +2
-1  0  +1
```

Ombrage 3D Nord-Est

```
0  -1  -2
+1 +1  -1
+2 +1  0
```

Ombrage 3D Nord-Ouest

```
-2  -1  0
-1  +1  +1
0   +1  +2
```

Ombrage 3D Sud Est

```
+2 +1  0
+1 +1  -1
0  -1  -2
```

Ombrage 3D Sud-Ouest

```
0   +1  +2
-1  +1  +1
-2  -1  0
```

Pour diminuer les effets d'ombrage, il suffit d'augmenter le coefficient central, ainsi on peut diminuer de moitié un ombrage 3D en ajoutant un :

Ombrage 3D d'origine :

```
+2 +1  0
+1 +1  -1
0  -1  -2
```

Ombrage 3D diminuer

```
+2 +1  0
+1 +2  -1
0  -1  -2
```

Ombrage 3D très diminué

```
+2 +1  0
+1 +3  -1
0  -1  -2
```

etc.

A noter bien sûr que cela marche avec tous les autres ombrages 3D

technique générale des effets, comment établir vos propres matrices :

Rappel : calcul de la "norme" d'une matrice : valeur absolue de la somme de tous les coefficients / 9

ainsi la norme de la matrice

```
1  1  1
1  1  1
1  1  1
```

est 9/9=1

et la norme de la matrice

```
+2 +1  0
+1  0  -1
0  -1  -2
```

est 0/9=0

-Si la norme est égale à 0

Le résultat sera souvent du type contour ou gradient (soit un fond noir avec des contours plus ou moins réguliers)

-Si la norme est supérieure à 1

Le résultat sera proche d'un plus net si la somme des bornes est égale à 0 et si le coefficient central est supérieur à 1 Le résultat sera proche du plus flou si la somme des bornes est supérieure au coefficient central

Le résultat sera proche du contour si la somme des bornes est inférieure au coefficient central

Florent GONDOUIN

initiation à POV (23)
techno racks

Ce mois-ci je vous propose un script d'une image radicalement techno. Celle-ci représente un empilement de racks entreposés dans un obscur laboratoire (sans doute le prototype du prochain Falcon à architecture massivement parallèle refroidi à l'hélium liquide).

Encore un script totalement CSG (Constructive Solid Geometry) : POV affirme sa suprématie dans ce domaine ; il semble narguer les logiciels de 3D les plus «pros» qui continuent de représenter une sphère, un cube ou un tore par un maillage de triangles au prix d'un encombrement en mémoire dramatique, d'un temps de calcul injustifié et d'un rendu finalement décevant. POV vous permet de n'utiliser les surfaces triangulées que lorsque c'est vraiment nécessaire (comment en effet représenter la Vénus de Milo autrement ?).

Utilisation de l'instruction #default :

Souvent dans un script on constate qu'un même paramètre est utilisé plusieurs fois dans les définitions de divers objets. C'est souvent le cas pour le paramètre «ambient» qui fixe le niveau de lumière ambiante. La première solution qui vient à l'esprit est d'utiliser une déclaration de constante :

```
#declare Gen_Ambient = 0.1

#declare Texture_1 = texture {
../..
    finish {
../..
        ambient Gen_Ambient
    }
}

../..

object {
../..
    finish {
../..
        ambient Gen_Ambient
    }
}
```

Une autre solution plus simple consiste à utiliser l'instruction «#default» qui permet de spécifier les valeurs par défaut des textures ou des caméras.

Au début du script de ce mois-ci vous trouverez les lignes :

```
#default {
    texture {
        pigment { color rgb <0,0,0> }
        finish {
            ambient 0.0
            diffuse 0.9
        }
    }
}
```

Ainsi toutes les textures dont les paramètres «ambient» et «diffuse» n'ont pas été précisés prendront par défaut les valeurs fixées ci-dessus. Cela fait moins de caractères à taper et on est certain que toutes les textures seront affectées.

Notons au passage que l'on peut récupérer les valeurs par défaut utilisées par POV pour les restituer ensuite :

```
#declare Sauve_default = texture { } // aucun paramètre dans le corps de la texture : on obtient la texture par défaut
#default {
    texture {
        pigment { color rgb <1,0,0> } // fixe nouvelles valeurs par défaut
        finish { phong 1 phong_size 150 }
    }
}
../..
// On restitue maintenant l'ancienne texture par défaut
#default { texture { Sauve_default } }
../..
```

L'instruction «brilliance»

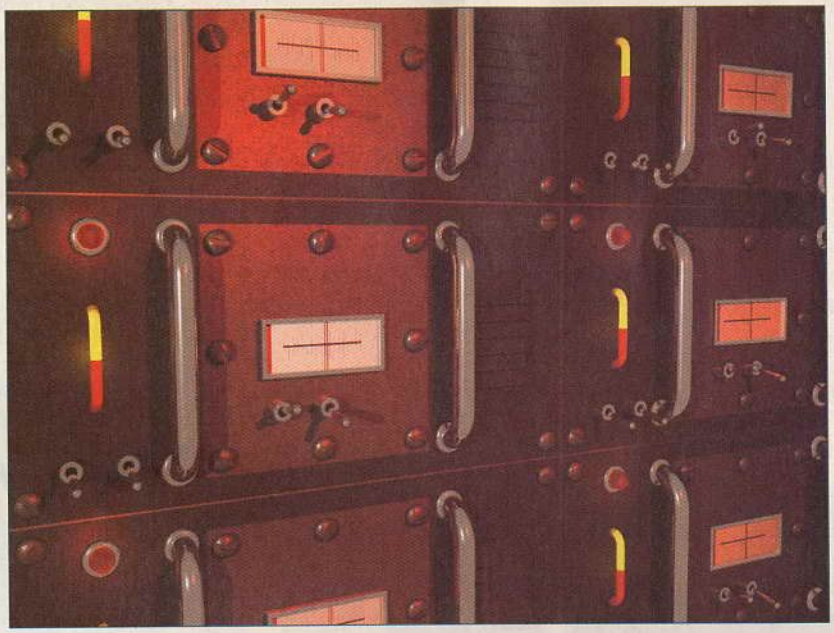
Dans le début du script se trouvent les définitions des textures des divers objets. La texture «Peint_Metal» est censée imiter la peinture grise métallisée typique du style des appareils électroniques d'autrefois. On trouve dans la partie «finish» de la texture l'instruction : «brilliance 3.0».

C'est le moment pour moi d'expliquer le rôle de cette fonction peu connue.

Nous savons que la luminosité d'un point dépend de l'angle d'incidence des rayons lumineux qui éclairent la surface. Plus la lumière est rasante (angle faible) moins le point est éclairé. Le maximum de luminosité sera obtenu pour des rayons lumineux perpendiculaires à la surface. Le minimum correspondra à une lumière complètement rasante (angle nul entre les rayons lumineux et la surface). La courbe de variation entre le maximum d'éclairage et le minimum n'est pas linéaire et est fixée par le paramètre «brilliancenn.nn ». Par défaut la valeur de la brillance est 1.0. Plus on augmente cette valeur, plus vite la luminosité des points décroît. On obtient ainsi l'apparence des peintures métallisées si prisées des automobilistes. Au contraire, une valeur en dessous de 1 donne un aspect fluorescent à la texture.

Détail de quelques objets

Passons en revue quelques objets intéressants du script. Commençons par les têtes des boulons de la façade. Pour les réaliser j'ai utilisé une simple sphère que j'ai aplatie. Le volume final est obtenu par soustraction d'un parallélépipède représentant le creux de la rainure du boulon. L'opération CSG utilisée est donc la différence :



```
#declare Tete_Boulon = difference {
 sphere { <0,0,0>,1 // sphere applatie
  scale <1.0, 1.0, 0.5>
 }
 box { // rainure obtenue par soustraction
  <-1, -1, -1>, <1, 1, 1>
  scale <0.2, 1.2, 0.5>
  translate 0.75 * z
 }
 scale 0.5
}
```

Commençons par les poignées chromées des rack. On peut les décomposer en trois parties : l'arrondi du haut, la partie verticale et l'arrondi du bas. Les deux parties arrondies sont des tores (anneaux) dont on ne garde qu'un quart par intersection avec un cube judicieusement placé.

Voici la définition de l'arrondi du haut :

```
#declare Quart_Tore_Haut = intersection
{
    torus { 1.5, 0.5          // tore horizontal de gd rayon 1.5  rotate -x * 90    // on rend le tore vertical  rotate -90.0 * y  // on le fait tourner d'un quart de tour sur son axe vertical
    }
    box {   // boite délimitant la partie du tore à conserver    <-1, -1, -1>, <1, 1, 1>
     scale 1.1     // plus grande
     translate <0.0, -1.1, 1.1> // on la place de façon à délimiter la partie à garder
    }
    translate 3.0 * z        // on monte l'ensemble de trois unités }
```

La partie arrondie du bas est identique mais est descendue de trois unités. La poignée complète est définie ainsi :

```
#declare Poignee = union {
 object { Quart_Tore_Haut }
// Entre les deux parties arrondie : la partie cylindrique verticale cylinder {
   <0,0,1>, <0,0,0>, 1    scale <0.5, 0.5, 6.0>
   translate <0.0, -1.5, -3.0>
 }
 object { Quart_Tore_Bas }
// Pour finir deux bagues qui font la liaison avec la façade du rack
 torus { // Bague du haut
    0.5,  0.25      translate 4.5 * z // en haut (3+1.5)
 }
 torus { // Bague du bas
  0.5, 0.25
  translate  -4.5 * z // en bas
 }
 texture {
  Chrome
 }
 translate  6.0 * x
}
```

Voilà ! ce sera tout pour ce mois-ci, à bientôt !

Phillipe LAFARGUE

Lexique du raytracing (2)

Blur (flou)

On a besoin de rendre une image floue le plus souvent : pour imiter l'effet de profondeur de champs d'un objectif (Focal blur" : net dans le plan focal et de plus en plus flou à mesure qu'on s'en éloigne) ; POV 3 propose cette fonction !

Pour imiter le flou d'un objet en mouvement devant la caméra (Motion blur").

Bounding shape (surface de délimitation)

Pour optimiser les temps de calcul d'une scène comportant de nombreux objets, certains raytraceurs (comme POV) offrent la possibilité d'englober plusieurs objets contigus dans une boîte ou une sphère invisible qui sera testée en premier lors des calculs d'intersections avec un rayon lumineux : si le test échoue le raytraceur économisera les tests inutiles de chaque objet englobé. POV 2.2 offre la possibilité de créer automatiquement de telles boîtes (option +mb).

Box

Primitive CSG de POV : parallélépipède défini par les coordonnées de deux sommets opposés.

Bozo (POV)

Motif généré par une fonction aléatoire POV, le plus souvent utilisé pour créer des ciels nuageux. Cette fonction 3D donne des variations totalement continues, ce qui est utile pour obtenir des nuages réalistes.

Brilliance

Dans la partie finish" d'une texture, ce paramètre permet de faire varier la façon dont la luminosité décroît en fonction de l'angle d'incidence des rayons lumineux.

Bumps (POV)

Motif de variation aléatoire, très progressif, appliqué aux normales d'une surface ; on obtient l'aspect de collines arrondies si le motif est suffisamment agrandi.

Bump mapping

Perturbation des normales d'une surface à partir d'un fichier graphique projeté. Le plus souvent c'est la luminosité des pixels de l'image qui est utilisée pour dévier les normales ; POV donne la possibilité d'utiliser aussi la valeur des index de couleur (dans le cas d'un fichier comportant une palette de couleurs comme les fichiers GIF).

Phillipe LAFARGUE

PARX VOUS PROPOSE ...
LE PREMIER HOME STUDIO VIRTUEL !

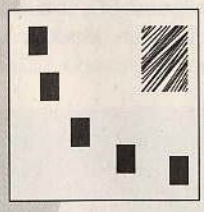
QUiNCY

ENREGISTEUR AUDIO-NUMÉRIQUE 8 PISTES POUR FALCON030

- **Transport de bandes**
  Cycle sans discontinuité
  Punch-in/out
  Lecture accélérée avant/arrière
- **Entrée/Sorties**
  Enregistrement d'une ou deux pistes analogiques ou numériques
  Sorties numériques sur 2 pistes post-mix ou 8 pistes pré-mix
- **Gestion du MIDI**
  Import des MIDI–Files type 0 et 1
  Lecture synchrone de l'audio et du MIDI
  Génération de MIDI-Clock
- **Edition des échantillons**
  Gestion de blocs
  Import/Export
  Support des formats AVR et AIFF
- **Table de mixage intégrée**
  2 effets par piste
  Correcteur graves, aigus
  Remix
  Total Recall

990F

PARX



PARX
9, rue du Pin Doré
F–53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

Compatible interface numérique Jam
Frais de port : 30 F
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

M&E

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

le M&E cours toujours !

DFORM Nouvelle version. Une nouvelle version du module de tramage PARX.TRM est disponible, mais cette version a permis de découvrir un bug dans DFORM. Ce logiciel est donc mis à jour, et il est possible d'obtenir cette nouvelle version du TRM et de DFORM en contactant PARX.

QUINCY L'enregistreur numérique 8 pistes pour FALCON souffrait d'une extinction de voix (une sur deux !) C'est évidement corrigé et toutes les personnes en ayant déjà fait l'acquisition ont reçu une nouvelle version, corrigeant cette erreur de jeunesse.

VIDI-12 le module est enfin disponible. Plus d'infos dans l'article dans ce numéro.

FOTOFUN Le module est en cours de conception et devrait être disponible au public début septembre.

Pierre Louis LAMBALLAIS

pas de vacances pour M&E !

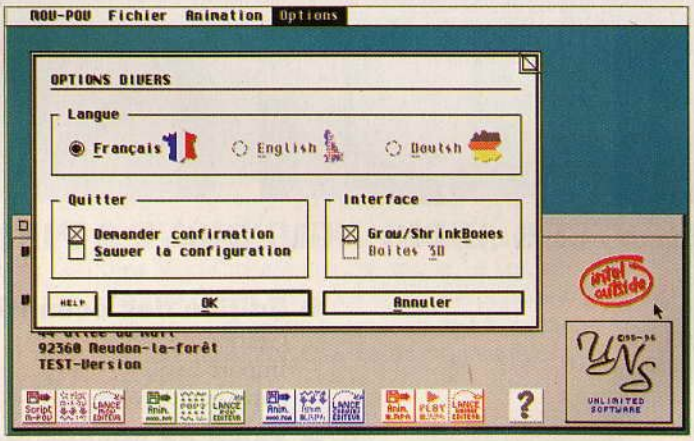
Nous revoici réunis pour une nouvelle rubrique sur le concept M&E. Ce mois-ci quelques nouvelles, malgré les vacances qui ont une sérieuse tendance à ralentir tout le travail.

VIDI-12

Le module est enfin disponible et vous devriez trouver quelques pages plus loin un petit article en décrivant le fonctionnement. Une version d'évaluation est disponible.

FORMÉ nouvelle version pour début septembre, compatible avec le nouveau module de tramage PARX.TRM dont le fonctionnement a permis de découvrir une erreur de jeunesse dans DFORM. De plus cette nouvelle version de DFORM gère désormais le mode multi grille en totalité et permet de voir la liste des modules RIM et WIM par ordre alphabétique. Cette version devrait être la 1.54.

SWEETEL Photo est disponible. Un essai plus complet dans le prochain numéro!



LICENCES

Une grosse nouveauté au niveau des licences. Déjà avant le mois de Décembre il avait été prévu de procéder à un gros changement concernant le fonctionnement. En effet, la licence de conception/ utilisation des modules était gratuite et les développeurs recevaient de la documentation pas toujours très ciblée. Cependant, afin de "nourrir" cette documentation il avait été demandé aux développeurs de fournir leurs sources, afin qu'elles servent d'exemples aux autres développeurs. De nombreuses personnes ayant refusés de ce plier à cette demande, pourtant tout à fait logique, il a été décidé de changer fondamentalement le concept de la licence. Désormais la signature de cette licence ne peut aller de paire qu'avec l'achat d'une documentation. Mais contrairement à l'ancienne documentation qui survolait aussi bien les RIM, les WIM, les IFX, le PARX.MEM ou PARX.TRM, tant au niveau conception qu'utilisation des modules, la nouvelle licence est associée à plusieurs documentations, spécialisées. Ainsi il y a en a une sur l'utilisation des modules en C, une autre sur leur utilisation en GFA, une autre sur la conception des RIM etc. Chaque documentation est accompagnée d'une disquette avec des exemples, des sources etc. La signature de la licence est donc toujours gratuite, sauf qu'elle est désormais liée pour les nouveaux développeurs, à l'achat d'une de ses documentations, d'un coût modique. La liste complète de toutes les documentations est disponible auprès de la société PARX.

A noter qu'au niveau de l'utilisation, la documentation disponible pour le C est accompagnée d'une LIB qui devrait permettre la gestion complète des RIM, WIM, IFX, chargement et sauvegarde d'images bitmap en à peine une vingtaine de routines ! De quoi ravir ceux qui veulent passer du temps sur les fonctionnalités spécifiques de leur logiciel tout en voulant charger un maximum de formats!

L'INTERVIEW

Vous connaissez MOV-POV? Son auteur est en train d'y ajouter l'usage des modules M&E et nous prépare donc une nouvelle version ! Laissons lui la parole :

Présentation (nom, prénom, age...)

Nom : GOMES
Prénom : Georges
Age : 16 ans

Il faut préciser que MOV-POV 3.xx n'a pas été entièrement programmé par moi-même, à présent nous sommes deux : Olivier LEBARILIER (qui s'est occupé entièrement du format MPA. Il est lui aussi possesseur du KIT M&E) et moi. On peut nous appeler "UNLIMITED SOFTWARE", qui est le nous du groupe que nous avons formé et qui pourrait s'agrandir...

Matériel possédé (écran imprimante, machine...)

Je possède un magnifique FALCONO3O muni d'une petite HighSpeed 5O. Une imprimante EPSON Stylus N&B, un Modem USR

28 800, un écran multiscync de chez Commodore (paix à leur âme), une souris de chez ATARI, une manette de chez JOYSTICK et une LYNX.

Depuis combien de temps programmes-tu, et en quel langage?

J'ai commencé à l'age de 10-11 ans (1990) avec le bon vieux OMIKRON BASIC fourni avec l'ATARI STE qui fut mon premier achat. Après quelques programmes, j'ai vite franchi le pas vers le GFA–

BASIC dont tout le monde parlait. Depuis cet achat je n'ai pas arrêté de programmer, je testais tout ce qui était écrit dans la doc... Depuis plusieurs mois je possède le PURE C mais n'est malheureusement pas eu le temps d'y travailler... (en 1er S on bosse quand même un petit peu...) Mais, étant en vacances, je pense m'y mettre.

Quelles sont tes réalisations ?

Durant maintenant 2 ans le seul programme auquel je m'adonne jour et nuit est MOV-POV. Deux ans après MOV-POV 1.00, MOV-POV 3 voit le jour après 1 an de travail en sous-marin sans donner de nouvelle... Pourquoi ? Car je voulais donner un travail fini, complet, sans bug (j'espère que je les ai tous eus !!!).

Pourquoi MOV-POV?

Je voulais créer un soft capable de créer des animations calculables sous POV. Mais surtout, ne pas créer un modeleur ou une interface qui limiterait la puissance des scripts et le plaisir qui m'est donné lorsque j'en écris un.

MOV-POV 2.xx a été un échec : il avait tout ce que je ne voulais pas : interface, limitait la puissance de POV et déplacement unique de la caméra.

MOV-POV 3.xx répond parfaitement à mes exigences de départ : une interface servant uniquement de bureau, la puissance de POV est décuplée, les possibilités d'animations sont infinies grâce à son language entièrement récursif.

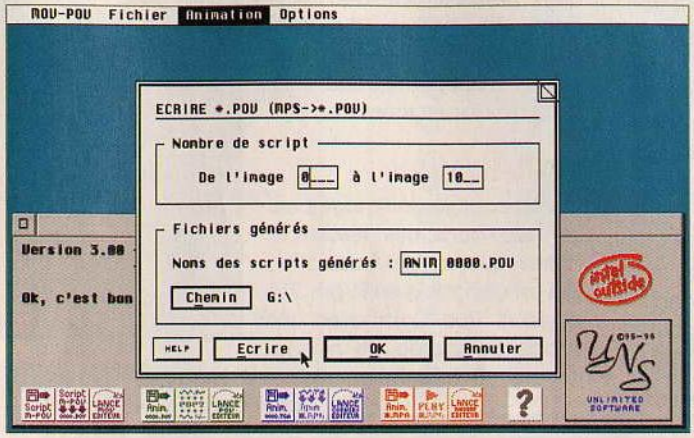
Est-ce que MOV-POV tourne sur toutes les machines ATARI ?

MOV-POV 3.xx fonctionne sur toute machine portant le signe ATARI ou compatible TOS. Mais, il est plus à l'essai sur un FALCON030 : pour l'instant, il sauvegarde uniquement en MPA qui est un format TRUE COLOR compressé dédié au FALCON030. Seul un FALCON030 peut jouer ce format (avec possibilité de jouer un MOD 4 voies en même temps grâce au DSP).

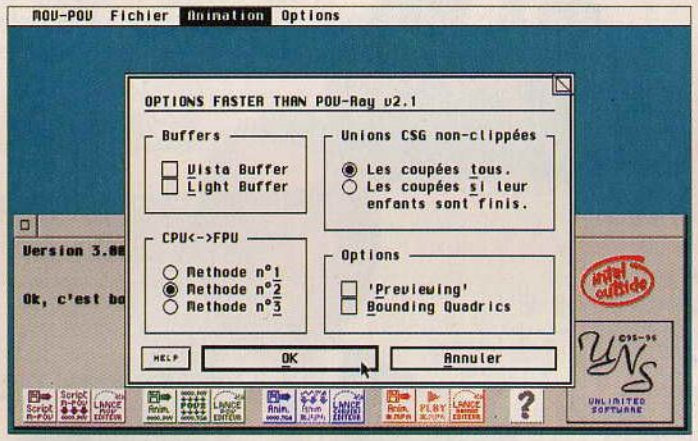
Quelles sont les fonctions principales de MOV-POV?

MOV-POV 3.xx est un SHAREWARE, tout comme son ancêtre MOV-POV 2.xx, ce qui n'empêche pas la version non-enregistrée d'être très pratique :

Elle permet de calculer une animation et



d'en voir une, mais ne laisse pas libre cours à la création... On peut l'utiliser comme SHELL pour POV, il gère POV 2.x et FASTER THAN POV,



il permet d'éditer le script, de voir l'image, etc... tout comme un vrai shell...

La version enregistrée, elle, est beaucoup plus complète : on a accès au "language d'animation" (qui peut être apprécié dans la DOC de la version non-enregistrée), on peut sauvegarder l'animation sous le format MPA, etc. En résumé, MOV-POV permet, grâce à des instructions récursives que l'on rajoute dans le script de faire varier une valeur linéairement ou splinement, et de faire des calculs complexes tels que COS, SIN, TAN, etc.

L'animation résultante, sous forme de TGAs, peut être sauvegardée dans ce format TRUE COLOR compressé dédié au FALCON030, le MPA.

Où peut-on se le procurer et pour quelle somme?

MOV-POV 3.xx ne sera disponible qu'au début du mois de septembre. On pourra le trouver sur les BBS, sur le NET, dans la disquette de STMAG (?) ou bien directement à mon adresse :

GOMES Georges
44 allée du mail
92360 Meudon La Forêt
Le prix n'est pas encore fixé : entre 100F et 150F...

Quelle en est la version actuelle et est-ce qu'il est question de le faire évoluer?

La version actuelle est la version 3.00. Oui, il va évoluer, les WIMs vont être utilisés dès que le RIM et WIM MPA seront réalisés. Je ne peux me permettre de laisser dormir MOV-POV 3 encore quelques mois...

Pourquoi utiliser les modules WIM?

Tout simplement par ce que c'est indispensable à tout programme ATARI, et que c'est vraiment très pratique pour lire un tas de formats en cogitant un minimum.

Comptes-tu utiliser ces modules dans d'autres développements?

J'ai bien entendu un tas de projets mais aurais-je le temps de les réaliser... Si oui, je me ferais bien un petit studio de montage vidéo entièrement en RIM-WIM-IFX-IFX...

Conclusion sur le système des modules...

C'est pour moi, le meilleur moyen de faire vite et bien : on écrit une seule fois la routine de gestion des modules et on gère une demi infinitée de chose.

Conclusion sur l'univers ATARI. & Mot de la fin

L'univers ATARI ne dépend que des programmeurs (les modules leur facilitent bien la tache).

Merci à ATARIMAG, à STMAG, et à STARTMICRO pour ces rubriques GFA-BASIC qui m'ont donnée envie de programmer. Merci à David RENE pour son aide et ses routines.

Pierre Louis LAMBALLAIS

le retour du VIDI ST 12

Vous avez été nombreux, lors de la sortie du FALCON, à vous intéresser à la digitalisation vidéo et à vous équiper d'une carte VIDI-12. Son faible prix et les possibilités annoncées étaient en effets des éléments très alléchants, mais vous avez également été nombreux à vous retrouver assez déçus du fonctionnement : logiciel pas très ergonomique, qualité moyenne et dans les premières versions, impossible de réaliser d'arrêt sur image sans voir s'afficher le message "pas de signal vidéo".

Déjà au niveau des modules RIM, un module pour piloter la VIDI-12 avait été réalisé, il y a plus d'un an. Ce module, conçu à partir des sources du logiciel TOKI, pouvait être évidement utilisé sous D2M ou PICCOLO et depuis il est utilisable sous DFORM, BV4 ou SWEETEL et prochainement sous Voilà!. Ce premier module ne pouvait digitaliser qu'en 320 * 240, des images en 16 gris. Sympathique, mais pas franchement suffisant.

Le pas est désormais franchi avec ce nouveau module, largement plus performant.

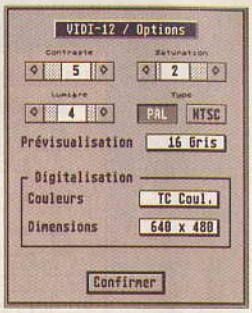
PRESENTATION

Le module est vendu dans une petite pochette, simple. Pas de documentation, le logiciel d'installation vous indiquant la marche à suivre : il suffit de le recopier dans le dossier avec les autres RIM et de choisir "Acquisition" dans le logiciel, pour voir ce module apparaître. Ensuite, tout n'est qu'un jeu d'enfant.

PREVISUALISATION

La prévisualisation dépend de la résolution dans laquelle vous vous trouvez. En monochrome ou en 4 couleurs, la prévisualisation est malheureusement impossible. En 16 couleurs, elle n'est disponible qu'en 16 gris, en 256 couleurs elle est disponible en 256 gris ou en 256 couleurs, tandis qu'en True Color FALCON elle est disponible en gris ou en couleur. Cette prévisualisation est disponible en 320 * 240, bien que dans les basses résolutions seul le centre de l'image soit affiché, compte tenu de la petitesse de l'écran (difficile d'afficher une image de 320 * 240 sur un écran de 320 * 200!).

Le module fonctionne aussi bien dans les grandes résolutions (640 * 480 ou plus) que dans les basses du type 320 * 200. Entièrement sous GEM il n'occupe qu'une vingtaine de kilos en mémoire.



DIGITALISATION

La capture de l'image peut se faire dans des résolutions autres que la prévisualisation. Elle est disponible en 16 gris, 256 couleurs, True Color avec une image composée de niveaux de gris ou True Color avec une image en couleurs. Au niveau dimensions, cette capture peut se faire en 320 * 240 ou en 320 * 480, quel que soit le nombre de couleur. De plus, une Haute Résolution est disponible, permettant de digitaliser des images en 640 * 480 True Color FALCON !

VITESSE DE CAPTURE

La vitesse reste de toute façon le point noir de la VIDI-12 puisque cette carte ne comporte pas de mémoire. Ainsi pour capturer une image en couleur en 320 * 480 il faut d'abord capturer les lignes paires de l'image en rouge, les recopier dans l'ordinateur, puis les lignes impaires en rouge et les recopier également, recommencer pour le vert et idem pour le bleu. Dans ces conditions, la digitalisation temps réel de l'envol de Bruce LEE à tendance à donner des résultats psychédéliques, sauf si votre magnétoscope est pourvu d'un très bon arrêt sur image.

Mais de toute façon, la capture temps réel d'une image fortement animée ne peut se faire qu'avec un matériel du type CHILI, qui est dans une tout autre gamme de prix ou bien avec une carte EXPOSE (on me souffle à l'oreille qu'un RIM serait en préparation !).

L'USAGE

Le module pour la VIDI-12 redonne quand même un bon coup de jeune à cette carte, par sa souplesse d'utilisation et les résolutions alléchantes. Il convient, tout comme le soft d'origine, à des personnes possédant un magnétoscope avec un bon arrêt sur image et convient également de façon parfaite aux possesseurs d'appareils photos du type CANON ION. La digitalisation est réglable (contraste, luminosité, saturation) il est possible de choisir le standard vidéo (PAL, NTSC) et le concept de module permet de sauvegarder les images dans un grand nombre de format.

CONCLUSION

En conclusion, si vous avez une VIDI-12 qui dort dans sa boîte avec son soft d'origine, ou bien si vous arrivez à en trouver (il en reste chez INFONIX)(N.D.L.R. hélas, aux dernières nouvelles, il semble bien que non), ce module est fait pour vous!

Pierre Louis LAMBALLAIS

VIDI-12
(plus) disponible chez INFONIX
module RIM VIDI-X12 disponible chez PARX 9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL

THE BLUES BROTHERS

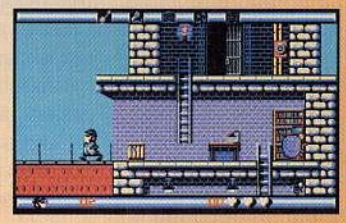
Encore plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec Les Blues Brothers

On leur a volé leurs instruments! Aidez-les à les récupérer.

Un Hit des jeux de plate-forme.

5 niveaux immenses, plus de 40 bonus et options, 30 ennemis !



Par correspondance uniquement,

64 F

auprès de PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

STM108

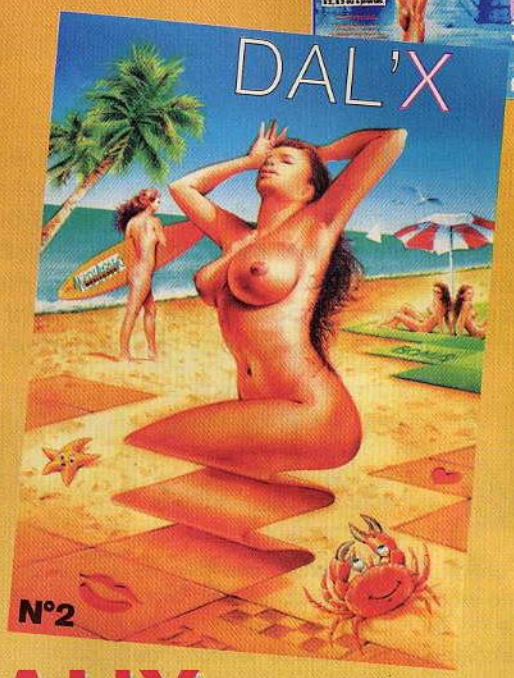
❑ ST Disquette /BLUES BROTHERS
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

Rendez-vous dans quelques semaines avec ARCAD'X

BOMB'X
50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu !
Mode 4 joueurs en simultanée.
2 extensions disponibles avec 20 niveaux et 10 images supplémentaires.

Par correspondance uniquement



DAL'X 69 F évidemment!

15 niveaux immenses et délirants.
Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.
Mode 2 joueurs en simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.

BON DE COMMANDE à retourner à MEDIAGOGO, 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS
(A remplir en capitales)

❑ N°1: Bomb'X	69 F	
❑ N°2: DAL'X	69 F	STM 109
❑ N°1 et 2: Dal'X & Bomb'X	120 F	
❑ Extensions 1 de Bomb'X - Special STARS'X	59 F	
❑ Extensions 2 de Bomb'X - Special DUOS	59 F	
❑ Extensions 1 de Dal'X (10 niveaux supplémentaires-ne nécessite pas Dal'X)	59 F	

Montant: ..... F + 15 F de port = Montant total ..... F

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
Code postal : ..... Ville: .....
Le: ..... Signature:
accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

MUSIQUE

dirigé par François AUBOUX

MIXERMAPS

Vous avez CUBASE et un SOUND CANVAS ? Vous vous êtes alors réjouis de trouver sur la disquette de ce mois-ci pas mal de mixermaps pour cette configuration. Mais Bernard BIGO, qui en est l'auteur, ne s'est pas arrêté en si bon chemin puisqu'il en a fait également un livret détaillant tout leur fonctionnement. Ce livret peut d'ailleurs servir à tous ceux qui veulent comprendre cette partie fabuleuse de CUBASE.

Pour l'obtenir, écrivez à la rédaction en envoyant un chèque de 30 F (frais de photocopie et affranchissement) en n'oubliant pas de mentionner votre adresse.

Au fait, pour EMAGIC CHARLIE DELTA LAB, il s'agissait d'une erreur de fax ayant regroupé plusieurs mots. Le produit est donc un amalgame de EMAGIC, et CHARLIE LAB qui n'a rien à voir avec STEINBERG.

GdM

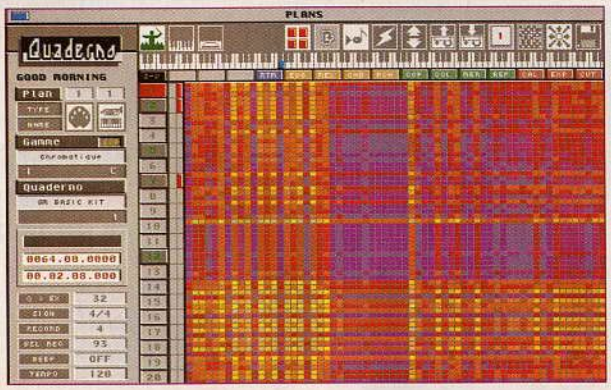
Nous avons fait la part belle ces dernier temps au logiciel audio, mais à la différence du reste de la profession nous croyons encore au MIDI. CuBase-Audio reste la plate-forme idéale pour la synthèse du MIDI et de l'audio de la façon la plus élaborée qui soit. On voit par ailleurs heureusement se développer des programmes comme Studio-Son, Audio-Master ou Quincy qui se spécialisent dans le créneau de l'audio et permettent d'aller plus loin dans ce domaine, mais la création MIDI marquait une pause depuis un moment. Négligence corrigée par Quaderno qui vient à point titiller subtilement le MIDI. GdM ne s'y est pas trompé puisqu'il a fait un forcing savant auprès des auteurs pour obtenir la distribution pour la TdM.

QUADERNO FALCON (suite)

Un, parmi les nombreux, charmes de Quaderno est donc de venir stimuler à point le domaine du MIDI. L'audio est incontestablement le nouveau territoire de prédilection de l'ordinateur musical, celui qui donne notamment toute sa crédibilité au Falcon, mais nous ne sommes pas d'accord avec ceux qui voudraient sonner le glas du MIDI au bénéfice du tout audio. Le MIDI recèle en effet à notre avis un potentiel de créativité notamment sur les plans de l'analyse de la chose musicale, de la pédagogie et du fignolage des détails qu'il serait dommage de ne pas continuer à explorer. Les synthés conçus sur cette norme renferment de plus des possibilités que le MIDI permet d'exploiter de façon très complète et créative.

L'ambition de Quaderno est de taille : offrir un système MIDI complet regroupant l'enregistrement et l'édition habituels des séquenceurs, mais en lui adjoignant un "générateur" de séquences et toute une panoplie de triturateurs de séquences selon des procédés qui vont de l'aléatoire pur au déterminisme précis avec panachage intelligent de ces 2 attitudes extrêmes.

Les logiciels générateurs de musique n'éveillent pas en France un intérêt comparable à celui qu'ils exercent ailleurs. Ils suscitent même et c'est bien dommage une méfiance liée à la connotation mécaniste de la musique computique. Ils nous semblent au contraire permettre un travail en profondeur éminemment pédagogique, selon la qualité des outils imaginés pour générer la musique. L'intelligence harmonique de Quaderno en fait par exemple autant un outil de création que de recherche musicale.



N'ayant pas eu la doc lors du premier article sur Quaderno, certaines fonctions étaient restées un peu mystérieuses.

Architecture de Quaderno

Le travail de composition dans Quaderno se fait dans 2 pages principales : les plans et l'arrangement. Les "plans" sont les cellules de bases. La page plans boucle sans fin sur un certain nombre de mesures et permet d'avoir jusqu'à 20 plans actifs simultanément chacun d'eux étant affecté à son canal MIDI. C'est depuis cette page que l'on peut atteindre les outils originaux de création qui opéreront sur le (groupe de) plan(s) sélectionné(s).

La page song est destinée au montage des divers plans selon la logique proposée par CuBase et adoptée par divers autres séquenceurs depuis. Un plan est manipulable dans cette page comme un pattern de CuBase. Les produits de toutes les sessions créées avec Quaderno sont accessibles en page "song" selon une logique de bibliothèque efficace, favorisant la personnalisation du programme avec la constitution de catalogue d'outils divers. Les outils de montage sont variés

La saisie

Quaderno permet la saisie traditionnelle par instrument MIDI ou écriture pas à pas que l'on attend d'un séquenceur, mais il offre d'autres options. Un mode original enregistre le résultat de la promenade de la souris sur une grille représentant une matrice de notes disposées selon une logique modale. Quaderno privilégie en effet une méthode modale et contient une bibliothèque de plus de 500 séquences modales

personnalisables. Il propose également un générateur de séquences s'appuyant sur des formes d'onde diverses pour les séries de hauteurs, de vélocité, de durée et de position (rythme), et toujours selon un des modes choisi. Mais c'est dans le traitement des plans que Quaderno donne toute sa mesure.

Le traitement de base

Quaderno contient une série d'outils très particuliers fondés sur une analyse modale et harmonique du contenu des divers plans que nous décrirons dans le chapitre suivant mais il inclue également un arsenal de triturateurs aléatoires et déterministes qui ont déjà une bonne efficacité.

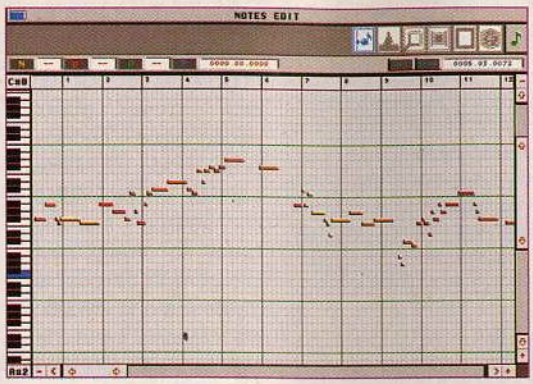
Staccato, legato, arpeggiation et "flam" font un peu ce que l'on attend mais avec une intelligence musicale comme la reconnaissance et le traitement circonstancié des accords. 4 types de quantisations sont présents ainsi qu'un mode d'accentuation positif ou négatif.

Alea applique un aléatoire quantifiable aux données de hauteur, durée, vélocité et/ou de rythme. Agite en fait autant mais en ne puisant son alea que dans les séries contenues dans le plan. Harmonisation transpose le plan selon une gamme modale choisie mais en veillant de façon paramétrable à ne pas générer les doublons inhérents à la méthode. C'est également une façon de régénérer aléatoirement une séquence selon une variance paramétrable au sein d'un mode.

En allant dans le sens du plus élaboré, évolution mélodique propose de faire évoluer un pattern en fonction d'un autre ou de lui-même et morphing semblable à l'opération graphique homonyme génère autant d'étapes intermédiaires entre 2 patterns que souhaitées. Tracking rythmique applique la matrice rythmique d'une piste à une autre permettant de générer par exemple directement une piste d'accords à partir d'une piste de percussions.

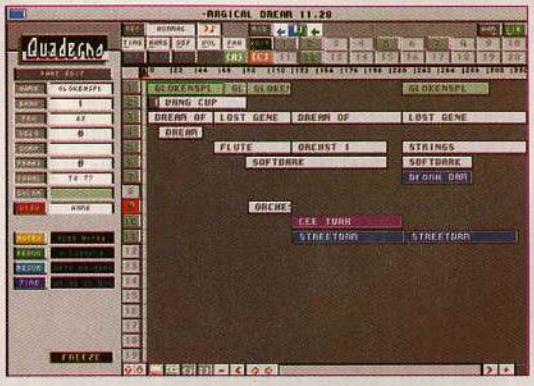
L'Orchestration est une page très particulière de Quaderno qui propose d'extraire d'un pattern existant des ensembles de notes pour les dispatcher vers des patterns nouveaux, jusqu'à 6 simultanément, permettant de leur affecter des timbres différents. Une grande diversité de critères musicaux est proposée pour cet objectif : sélection par notes, vélocités, quantisation, placement temporel, type de mode, clé, durée..

Les quadernos qui donnent leur nom au programme sont des matrices de transformation qui ressemblent en premier abord aux modes en ce qu'elles agissent comme des filtres que l'on applique à un groupe de pattern choisis. Disons pour schématiser qu'ils opèrent comme ces matrices d'effet graphiques que l'on rencontre dans des programmes tels que DA's picture ou Studio Line. Les quadernos peuvent agir séparément sur les paramètres habituels (notes, vélocités..). Ils peuvent être obtenus par importation sélective des données d'un pattern ou créés de façon déterministe. Une grande diversité d'actions est possible, les quadernos seront notamment très efficaces pour la création

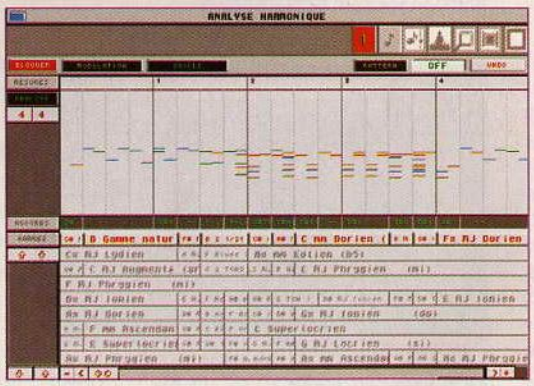


rythmique.

Les pads sont une façon, un autre outil original destiné à modifier séparément les données de



notes, vélocités.. mais en temps réel cette fois et à l'oreille. Changer par exemple uniquement les données de hauteurs sans toucher à la structure



temporelle en dessinant dans le pad à la souris pendant que le pattern tourne en boucle, jusqu'à obtention donc du résultat désiré.

Intelligence harmonique

Le savoir harmonique inculqué à Quaderno lui donne une dimension que l'on ne trouve dans aucun autre programme de ce type. Quaderno peut en effet se livrer à l'analyse harmonique et modale de tout pattern (plan) obtenu de quelque façon que ce soit. Cette analyse est d'ailleurs paramétrable car les résultats dépendent de la façon dont on s'y prend. Mais outre les résultats de cette analyse, Quaderno propose jusqu'à 80 variations différentes comme direction de développement, sous forme d'harmonies et de modes compatibles avec les données analysées.

La méthode est de passer dans une page spéciale qui permet de constituer une grille harmonique classique. Il est alors possible d'écrire le plus normalement une grille à partir des accords connus par Quaderno, d'y inclure les accords les plus exotiques que l'on aura voulu se concocter, et de puiser dans les propositions d'évolution harmonique que Quaderno aura faites à partir des matériaux analysés. Il ne restera qu'à créer un pattern représentatif de la grille créée. Ce pattern pourra ultérieurement servir de modificateur de diverses façons à un pattern mélodique en le "forçant" à respecter la grille.

La page moduleur est une autre façon de créer une forme qui permettra de forcer une mélodie à s'inscrire dans une harmonie. Elle permet également d'engendrer d'autres patterns dérivés, inspirés de cette évolution mélodique.

La création rythmique n'est pas ignorée. Tous les outils évoqués sont utilisables en opérant les réglages appropriés pour générer des rythmes. Certains outils sont spécifiques à ce rôle.

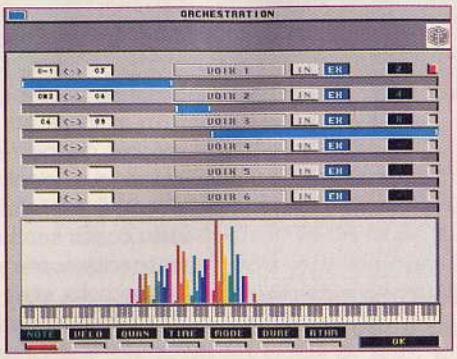
Edition et assemblage

Lorsque toutes les phases de création des matériaux sont terminées le moment est venu de passer à l'assemblage de ces éléments dans la page Song. Comme c'est souvent le cas dans les programmes générateurs de musique, le résultat est presque satisfaisant mais pas complètement. Deux pages d'édition sont proposées. Fast edit qui affiche les données sous forme de K-Lines distincte (notes, vélocités) est en fait plutôt un autre moyen de création avec des outils propres. Le note-edit est, lui, destiné aux retouches finales classiques. Il fonctionne en mode piano-roll et se révèle tout à fait opérationnel.

Le moment est donc venu d'importer les patterns dans la page song et de les assembler selon une logique tout à fait semblable à celle de la page arrangement de CuBase. Cette opération ne limite pas aux patterns existants dans la page plan active. La logique de bibliothèque permet d'aller chercher des données provenant de toute session de Quaderno, et même de les écouter avant de décider de les charger.

Nous avons donc dit..

Quaderno est donc un programme ambitieux puisqu'il est conçu, outre ses fonctions de génération et de triturage de patterns, pour pouvoir finaliser un projet musical grâce à ses ressources d'enregistrement, d'édition et de montage de song classiques. Ajoutons qu'il fourmille de détails dans tous les coins et recoins pour personnaliser le travail et offrir toutes les options possibles et (in)imaginables. Son interface est des plus élégantes, il a en effet choisi de ne fonctionner qu'en 256 couleurs sur Falcon (en monochrome sur 1040 à 4 Megs), et il utilise toutes les ressources de la couleur pour agrémenter la lisibilité.



Il a été conçu par un musicien productif qui s'est taillé sur mesure un outil pour faciliter enrichir et diversifier la composition, correspondant à ses méthodes de travail. La conclusion de notre premier article reste, après familiarisation un peu plus poussée, identique : sa richesse n'en rend pas l'abord immédiat (ne vous laisser pas décourager par la démo sans doc), mais il se révélera un interlocuteur fructueux pour ceux qui voudront bien accepter de passer un moment à se familiariser avec sa méthode de travail. Le fait qu'il soit le seul programme de ce type à mélanger une méthode de création aléatoire avec des critères d'action mélodiques et harmoniques traditionnels en fait un outil d'une valeur pédagogique certaine pour qui souhaite travailler en profondeur la création musicale avec un interlocuteur intelligent. S'il est adapté de ce fait à la création de différents types de musiques, signalons que sa gestion poussée des contrôleurs en fera un outil destroy pour les amateurs de techno.

Ajoutons que l'auteur en fait un usage intensif ce qui garantit l'évolution du produit et qu'il se montre tout à fait prêt à incorporer les suggestions de développement que l'on pourra lui communiquer. Son prix actuel pourrait sembler un peu cher si l'on ne le considère que comme un outil de création, encore que la qualité et le fini du produit soient tout à fait remarquables. Le fait qu'il soit également un logiciel de séquence à part entière fait par contre tomber cette objection.

François AUBOUX

QUADERNO FALCON

FALCON uniquement
prix : 2990,00 F
distribué par
LA TERRE DU MILIEU
216, Rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tél 50 59 59 41 fax 50 54 49 94

- puissance, nouveauté du concept, intelligence de réalisation, beauté et ergonomie de l'interface
- !!!, ah si ! avec l'audio en plus ce serait carrément le délire.

rappel : la version ST (moins évoluée) est disponible pour 1000 F et 1800 F en pack avec HYPNOSIS

CUBASE AUDIO 16 v.2.06

N'en déplaise à l'importateur français, STEINBERG continue le développement FALCON, pour preuve cette version 2.06 qui, si elle n'apporte pas une foule de modifications, n'en constitue pas moins un pas-de-géant.

8 PISTES EN MEME TEMPS !!!

CUBASE 2.06 est livré avec un programme indépendant nommé ADATREC qui, comme son nom l'indique, permet de récupérer 8 pistes en direct de l'ADAT. Mais, si le nom est explicite, ADATREC n'en reste pas moins compatible avec les autres interfaces 8 in comme les JAM 8 IN et le SE 800 et pas uniquement avec l'interface ADAT de SOUNDPOOL. On peut donc, à l'aide cet utilitaire, enregistrer 8 pistes audio d'un coup. Cet utilitaire s'avère un pas considérable dans le sens où il permet enfin de prendre plusieurs instruments en live et de les remixer indépendamment par la suite. On peut d'ailleurs n'en enregistrer que 4 ou 6, ADATAREC permettant de sélectionner les pistes à enregistrer par paires (1-2, 3-4, 5-6, 7-8). Ces pistes, une fois enregistrées, sont chargeables dans CUBASE par le biais du POOL.

Il faut tout de même noter que la suprématie de CUBASE AUDIO par rapport à AUDIO TRACKER (qui permet déjà l'enregistrement de 8 pistes audio avec l'interface ADAT, les JAM 8 IN et le SE 800), réside dans la possibilité de mixer des pistes audio avec la fonction MIXDOWN (par exemple une batterie enregistrée en huit pistes et mixée en deux) puis de les démixer avec la fonction REMIX pour pouvoir retoucher la hauteur de la grosse caisse . En ce sens, on peut dire que le nombre de pistes de CUBASE AUDIO n'est limité qu'à la seule capacité de votre disque dur.

ET DANS CUBASE ?

Dans le programme CUBASE même, il y a deux nouveautés importantes. La première se situe dans le HARDWARE SETUP en vous permettant de choisir vos entrées numériques. En plus des AD, MIX, et FDI, il y a maintenant huit items ADAT (1 à 8), ce qui signifie que vous pouvez assigner à votre enregistrement les entrées 1,2,3,4,5,6,7 ou 8 de votre interface. Cela peut permet, par exemple, de se passer de l'achat d'une petite table de mixage lorsque qu'on ne possède pas plus de 4 synthés stéréos (ou 8 monos) en branchant ceux-ci à votre interface.

L'autre ajout est la révision des mixermaps audio. Auparavant pour pouvoir assigner une sortie sous-groupe à un FA8, JAM 8 OUT ou SE 600(800), il fallait utiliser la mixermap 16 pistes, cette dernière étant la seule à proposer un adressage des sorties externes. Et bien maintenant, toutes les mixermaps le proposent ce qui arrangera pas mal de personnes désirant utiliser à la fois les effets internes et sortir des pistes vers une table ou effets externes.

CONCLUSION

Charlie STEINBERG suit visiblement avec assiduité l'évolution des périphériques de notre machine et a adapté, comme promis à Frankfurt, notre monument audio le plus célèbre. Reste que l'évolution de la machine (MK_X) elle-même à subit pas mal de retard et sans doute, ce retard est-il la cause de celui de la version 3 . Mais ne boudons pas notre plaisir, cette 2.06 est véritablement un pas-de-géant dans l'univers audionumérique des ataristes.

Godefroy de MAUPEOU

Gagnez avec votre ATARI !!!

avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

La Salon de la Musique de septembre n'ayant pas lieu cette année, ST Mag vous présente un choix de nouveautés à brancher sur votre ordinateur préféré.

Si vous êtes en manque de nouveaux instruments, boites de sons, synthés et pianos, la rentrée sera faste, car les constructeurs augmentent visiblement la qualité, tout en baissant les prix, et pléthore de nouveaux modèles à prix très accessibles vont garnir les vitrines dès le mois de septembre. Tout d'abord, voici un expandeur pas plus grand que trois boîtiers de CD empilés les uns sur les autres et d'une qualité surprenante pour son prix. Le MIDI Gman (importé par SST) est présenté en boîtier métallique, totalement compatible avec la norme MIDI GM et le GS Roland et comportant un processeur d'effets, ce qui veut dire qu'il remplacera avantageusement un Sound Canvas pour moins de 2000 F. Entrée et sortie MIDI plus une entrée/sortie série pour l'informatique, sorties gauche et droite plus sortie stéréo réglables séparément par canal pour utilisation multimédia, entrée mix" stéréo pour brancher votre lecteur de CD plus une entrée micro avec réglage de gain pour le karaoké ou pour utiliser une guitare, voici un véritable mini-studio MIDI qui deviendra le compagnon idéal de votre Atari.

Les créateurs de musique

Votre Atari peut très facilement piloter des arrangeurs de qualité comme ceux de la nouvelle gamme Technics, KN720, 920 et 1500, dont les prix s'étalent de 4990 F TTC à 9960 F TTC. L'intérêt de ces claviers MIDI est qu'ils sont capables de toutes les prouesses, en recréant un orchestre complet vous fournissant la rythmique, les accompagnements, les effets, la basse, ceci en jouant un simple accord de quelques notes. En conjonction avec un Atari et un séquenceur affichant la partition, c'est un véritable ensemble de création multimédia utilisant des algorithmes d'intelligence artificielle que vous aurez entre les mains. Pour exemple, le KN-720 (moins de 5000 F), possède 32 voix de polyphonie, est compatible GM, intègre des effets du type réverbération numérique et chorus. L'instrument comporte de plus le système One Touch Play interprétant automatiquement les harmonies pour ceux qui débutent en musique et ne peuvent jouer qu'une note à la fois. Sur ce genre de clavier, vous pourrez programmer de nouveaux sons de synthèse, avec pitch bend pour le jeu temps réel, et bénéficierez d'un séquenceur interne de 10 000 notes 16 pistes qui, en conjonction et synchronisé à votre programme sur Atari, sera fort pratique pour effectuer de nombreuses manipulations difficiles à effectuer avec un seul séquenceur. De plus, ce type de clavier possède sa propre amplification stéréo de qualité (2 fois 8 Watts), ce qui vous permettra d'économiser l'achat d'une amplification multimédia pour votre ordinateur. Au niveau des arrangements et des rythmiques (appelés styles), le KN-720 en possède deux fois 128, doublé de quatre pad manuels pour lancer des phrases et des séquences, une aide efficace par exemple dans la techno ou autre musique actuelle.

Encore moins cher

Il est vrai que les instruments de musique, un arrangeur, un synthé ou même un piano numérique professionnels sont des matériels relativement chers, mais les nouveaux produits Roland comme les arrangeurs E-14, E-28 et E-68 bénéficient de la même qualité et ne cessent de baisser. Le E-14 par exemple, avec ses 61 touches dynamiques, 223 sons, 8 ensembles de rythmiques et 24 voix, effets numériques, 64 arrangements, contre-chant harmonisé en fonction des accords joués, mini séquenceur, et une amplification de 2 x 3 watts, sera commercialisé aux alentours de 3000 F, un prix très attractif. Bien sûr si vous désirez investir dans du matériel très pro, vous pouvez regarder du côté des arrangeurs professionnels comme le RA-800 (14 000 F), les pianos numériques HP-135 à 550G (de 11 000 F à 24 000 F), des pianos arrangeurs à partir de 19 000 F, ou des synthés de type Korg, Kurzweil, Quasi-midi, Solton, ou autres petites merveilles dont se servent les grands tel J.M.Jarre ou Joe Zawinul. Citons pour terminer un petit produit fort intéressant, présenté par Roland. Le LVC-1 (1890 F TTC) est un convertisseur vidéo pouvant se brancher sur la sortie MIDI de votre Atari de façon à afficher sur un moniteur TV les paroles de séquences karaoké. Un fond, ou une vidéo envoyée à partir d'un magnétoscope pourra être mélangé. Il faudra bien entendu utiliser des séquences comportant les paroles ou les écrire vous-même sur des séquences déjà préprogrammées.

Alain MANGENOT

PROGRAMMATION

dirigé par MARC ABRAMSON

gasp !

A cause de ces *$$@%ù! de transmission modem, l'article de Mathias AGOPIAN sur le DSP est arrivé illisible à la rédaction et comme c'est la période des vacances, il nous a été impossible de le récupérer (l'article pas Mathias). Conséquence : pas d'article DSP ce mois-ci. Cependant, il semble que les sources de celui du mois derniers avaient quelques petits problèmes. On les remets donc sur la disquette de ce mois-ci

GdM

initiation et réalisation d'un fractal en C

Les fractals sont à la mode, on vous les sert à toutes les sauces : géométrie fractale, compression fractale, texture fractale, montagne fractale... Un terme à la mode ou une réelle utilité ? Voici un article qui vous permettra de mieux comprendre les fractals et même d'en générer plusieurs si vous utilisez le langage C

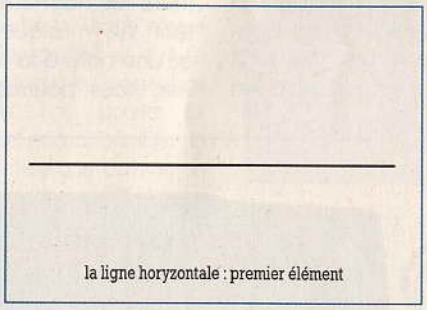
Définition :

Tout d'abord on dit bien un fractal et par extension une figure fractale et non une fractal. Un fractal est une figure géométrique infiniment complexe dont on peut observer les mêmes figures géométriques à différentes échelles d'observation. Dans la nature on peut observer ce même phénomène dans certains végétaux. L'exemple le plus connu est bien sur la fougère : si l'on observe bien une des ramifications on s'aperçoit qu'elle est identique à la ramification supérieure mais simplement à une échelle différente. Il existe d'autres exemples comme les arbres parfaits qui à chaque branche associent deux autres branches de taille proportionnellement réduite... Il existe aussi des terrains fractals ou des montagnes fractales qui permettent grâce à des générations successives de créer des terrains pseudo aléatoires et donner l'illusion d'un paysage grâce à des changements de couleur judicieusement appropriés.

Explication mathématique

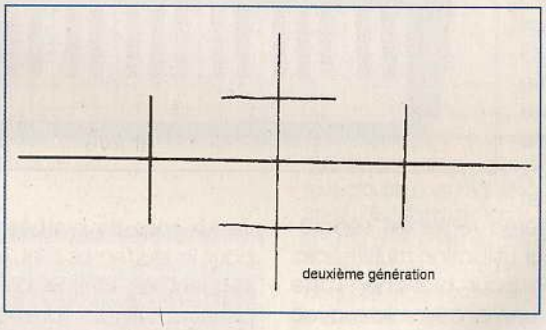
Les fractals sont des ensembles de points qui ne sont jamais dérivables, c'est-à-dire pour lesquels on ne peut jamais trouver de tangente, les fractals sont donc des objets infiniment complexes.

Le principe consiste à exprimer les coordonnées des points, dans un repère propre à la figure géométrique principale. Par exemple, on exprimera toutes les coordonnées des points dans le repère constitué par le premier vecteur et par son vecteur normal.

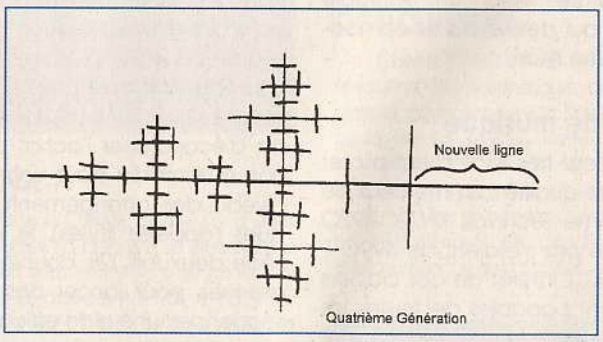

la ligne horyzontale : premier élément

Un exercice simple vous permettra de mieux les comprendre :

Tracez une ligne de 10 cm de long sur une feuille, puis adoptez une loi générale géométrique :


deuxième génération

à chaque moitié de ligne j'en trace une autre perpendiculaire, dont la longueur est deux fois plus petite.



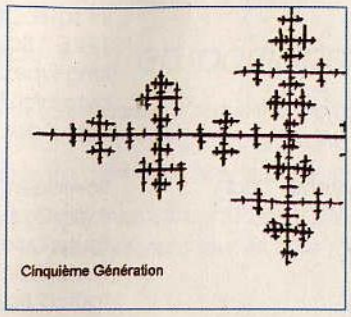
Quatrième Génération

on peut découvrir grâce aux schémas, le cheminement de chaque génération.

Pour une figure fractale on parlera plutôt d'itération, c'est en fait le nombre de génération que l'on voudra générer, ainsi, plus le nombre d'itération est élevé plus la figure fractale sera précise et plus le temps de calcul sera long.

On peut s'amuser avec d'autres lois et avec d'autres figures géométriques comme des cercles, des triangles, des courbes, des ensembles de points, sur papier avec un compas et une règle ça marche très bien, mais sur ordinateur, tout se complique... Certes on pourrait tracer ce genre de figure avec des cercles et

des lignes, mais cela serait trop pauvre et trop long et surtout il existe des formules mathématiques toutes prêtes...

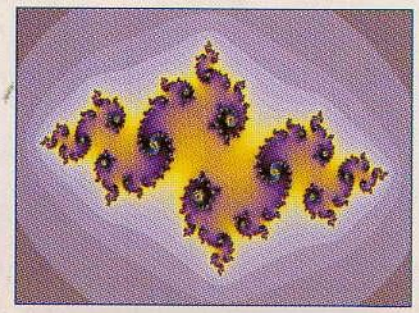

Cinquième Génération

L'une des figures fractales la plus célèbre est sans doute le fractal de Mandelbrot (polytechnicien français et docteur en mathématiques). Cet ensemble de points est défini de manière fort simple, bien que son apparence soit extraordinaire. Pour construire cet ensemble, il faut utiliser les nombres complexes (voir encadré).

Encadré nombres complexes

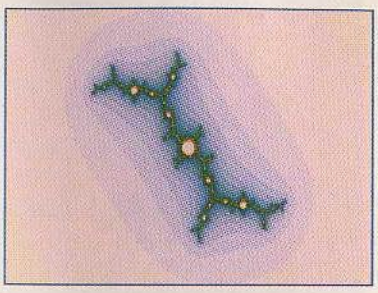
Ces nombres ont été introduits à l'origine pour pouvoir calculer des racines de nombres négatifs. Dans l'ensemble des nombres réels, il est impossible d'effectuer la racine carrée d'un nombre négatif. Pour y parvenir, il faut introduire un nombre, appelé i dont la propriété est la suivante: i-=-1.

On définit ensuite un nouvel ensemble de nombres appelés les "Imaginaires purs" qui sont du type irréel. Les complexes sont des nombres qui peuvent être mis sous la forme z=a+ib (z complexe, a et b réels). On peut ainsi calculer la racine d'un nombre négatif. Ces nombres complexes sont donc très intéressants pour effectuer des calculs jusqu'alors impossible avec des calculs sur les nombres réels, les nombres imaginaires sont utilisés en analyse, en géométrie, en trigonométrie, en physique etc. L'application qui nous intéresse ici est l'application géométrique. Un complexe étant de la forme a+ib, on peut lui associer un couple de coordonnées (a,b), et donc un point de mêmes coordonnées. Ce point est "l'image" du complexe. Une dernière définition à connaître est celle du module d'un complexe. Comme on peut associer à chaque complexe z un point Mz, on appelle module de z (noté |Z|) la longueur du segment Omz, ou bien également la longueur du vecteur associé à z. Ce module se calcule pour z=a+ib avec |z|=a+ib= (a+b). Nous pouvons donc affirmer que l'ensemble de Mandelbrot est l'ensemble des points du plan complexe. On dit qu'une suite complexe est bornée si son module l'est (ne tend pas vers +l'infini lorsque n tend vers +l'infini.)



Le programme en C

Le source en langage C vous permettra de générer facilement toutes les figures fractales de julia et de Mandelbrot dont celles qui sont dans cet article et de les sauver au format TGA. Les images générées sont niveaux de gris mais il est très facile de les transformer en couleur en appliquant sur chaque plan soit un négatif, soit en modifiant la courbe de correction chromatique dans un logiciel de retouche photo.



Le programme va donc balayer le plan en calculant les premiers termes de la suite. Si le module de Zn dépasse une certaine valeur K, on arrête la boucle, et on attache une couleur correspondant au rang de la divergence; si le module ne diverge pas, on affiche du noir.

Le principal problème avec les nombres complexes, c'est que les langages dit "conventionnels" ne les comprennent pas, seuls quelques langages mathématiques et scientifiques les ont intégrés, il faut donc convertir les nombres imaginaires en nombre réel (z=a+ib)

Le format TGA utilisé ici est le format RVB 24 bit non compressé, ce format est utilisable par tous les logiciels de dessin et de retouche. Attention ici la couleur n'est pas gérée de la même façon qu'un format conventionnel car le format TGA sauve chaque pixel au format Bleu Vert Rouge ou chaque plan représente un octet. Cette routine a le mérite de sauver une image instantanément.

La procédure principale Main permet d'une part de créer un espace mémoire suffisamment grand pour générer la figure fractale. La taille de l'image peut être modifiée en changeant les paramètres xx qui correspondent à la taille horizontale et yy qui correspondent à la taille verticale.

La fonction fractal_mandelbrot génère un fractal de Mandelbrot, les constantes de julia ne s'appliquent pas ici La fonction fractal_julia génère un fractal de julia et utilise les constantes décrites plus bas, si vous voulez utiliser cette fonction vous devez remplacer la fonction fractal_mandelbort par celle-ci.

La fonction sauve_tga, sauve une image au format tga, le chemin et le nom de l'image sont à spécifier dans cette fonction.

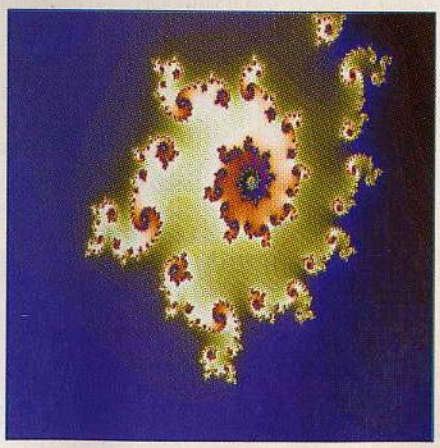
Dans la génération de fractal de julia on peut modifier la constante pour pouvoir générer un nombre infini de formes, en voici une liste non exhaustive qui génère de très belles figures fractales :

cte_x =0.321 (photo fractal n°4)
cte_y=0.432

cte_x=0.157
cte_y=0.2

cte_x=0.4
cte_y=0.61

cte_x=0.31
cte_y=0.5
cte_x=0.32 cte_y=0.49
cte_x=0.23 cte_y=0.32
cte_x=-0.12 (photo fractal n°5)
cte_y=0.89
cte_x=0.301 cte_y=0.4
cte_x=-0.5 cte_y=0.6
cte_x=0.311

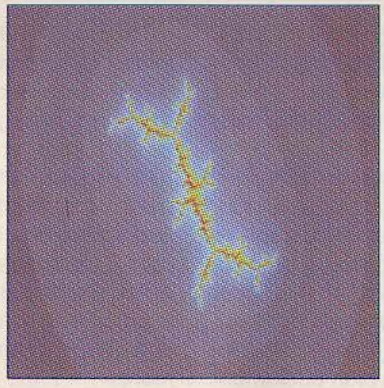


cte_y=0.42
cte_x=0.8
cte_y=0.4 (Photo fractal n°2 et 3)

Vous pouvez aussi modifier l'échelle en modifiant la variable zoom qui peut varier entre 1 et un facteur 90

Listing en C
/* Algorithme Florent

```
Gondouin */
    /* Utilisation à but non commerciale */
    /* Comité de développeur : Florent
Gondouin, Adresse de la rédaction */
    #include <stdlib.h>
    #include <math.h>

    void main()
    { char *adr;
    int  xx=320;  /*
taille en x de l'image à
generer */
    int  yy=240;  /*
Taille en y de l'image à
generer */
        adr=mal-
loc(xx * yy * 3); /* réser-
vation de la mémoire
pour une image 24 bit
*/
     fractal_mandel-
brot(xx,yy,adr);
        sa-
ve_tga(xx,yy,adr);
    }

    int fractal_mandelbrot(int xx,int yy,char
*adr) { double
    xmin=-2.9,
    xmax=2.9,
    ymin=-1.8,
    ymax=1.8,
    fx,fy,t,x2,y2,echx,echy,
    cx=0,
    cy=ymax,
    prf=16;
    unsigned long x,y,it;
    echx=(xmax-xmin)/(xx+1);
    echy=(ymax-ymin)/(yy+1);
    for(y=0;y<yy;y++) {
    adr_image=adr+y * xx * 3;
    cx=xmin;
    for(x=0;x<xx;x++) {
    fx=cx;
    x2=fx * fx;
    fy=cy;
    y2=fy * fy;
    for(it=0;it<prf;it++) {
    t=x2-y2+cx;
    fy=2 * fx * fy+cy;
    fx=t;
    x2=fx * fx;
    y2=fy * fy;
    if ((x2+y2)>1000) break;
    }
    if (it<prf) {
    *(adr_image++)=(it * 255)/prf;    /*
255 à modifier suivant l'intensité voulue */
    *(adr_image++)=(it * 255)/prf; *(adr-
_image++)=(it * 255)/prf; } else adr_ima-
ge+=3;
    cx=cx+echx;
    } cy=cy-echy;
    } }

    int fractal_julia(int xx,int yy,char *adr)
    { double
    xmin=-2.9,
    xmax=2.9,
    ymin=-1.8,
    ymax=1.8,
    fx,fy,t,x2,y2,echx,echy,
    cte_x=-0.157,
    cte_y=1.032,
    cx=0,
    cy=ymax,
    zoom=0;
    unsigned long
x,y,it,prf=52,c;
    unsigned char *adr_i-
mage;

    xmin=xmin+(zoom * 2.9)/100;
    xmax=xmax-(zoom * 2.9)/100;
    ymin=ymin+(zoom * 2.9)/100;
    ymax=ymax-(zoom * 2.9)/100;

    echx=(xmax-xmin)/(xx+1);
    echy=(ymax-ymin)/(yy+1);
    for(y=0;y<yy;y++) {
    adr_image=adr+y * xx * 3;
    cx=xmin;
    for(x=0;x<xx;x++) {
    fx=cx;
    x2=fx * fx;
    fy=cy;
    y2=fy * fy;
    for(it=0;it<prf;it++) {
    t=x2-y2+cte_x;
    fy=2 * fx * fy+cte_y;
    fx=t;
    x2=fx * fx;
    y2=fy * fy;
    if    ((x2+y2)>1000)
break;
    }
    if (it<prf) {
    c=(it * 255)/prf;
        *(adr_ima-
ge++)=c;
        *(adr_ima-
ge++)=c;
    *(adr_image++)=c;
    } /* endif */
    else adr_image+=3;
    cx=cx+echx;
    } cy=cy-echy;
    } }

    int save_tga(int xx,int yy,char *adr)
    { FILE *fic;
    long type,plan,field,t;
    byte info(255),origine(255);
    byte *adr_image;

    fic=fopen("fractal.tga", wb");
    if (fic>0) {
    fputc(0,fic); /* field */
    fputc(0,fic);  /* pal */
    fputc(2,fic);  /* type rvb non compres-
sé */
    fputc(0,fic);
    fputc(0,fic);
    fputc(0,fic);
    fputc(0,fic);
    fputc(0,fic);
    fputc(0,fic);
    fputc(0,fic);
    fputc(0,fic);
    fputc(0,fic);
    putw(xx,fic);  /* format intel */
    putw(yy,fic);  /* idem */
    fputc(24,fic);  /* 24 bit */
    fputc(0,fic);

    for(t=0;t<img.yy(image);t++) {
    fwrite((byte *)(adr+t * xx * 3),xx,3,fic); }
    }
    fclose(fic);
    }

    void os_putw(word w,FILE *fic) /* met
un word en format intel */
    {    byte a(2);
         word *adr;
         adr=(word *)&a(0);
         *adr=w;

         fputc(a(1),fic);
                fputc(a(0),fic);
    }
```



Bibliographie :

B.B. Mandelbrot : "Les objets fractal, forme, hasard et dimension" flammarion 1975
"déterminisme et chaos" Pour la science Vol 62 p62 1982
Logigraphie :
Fractal 3 (Génération de fractal)
Image Studio (génération de fractal)
Terraform (génération de de terrain fractal)

Florent GONDOUIN

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 13, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

1	2	3	4
3 jeux LYNX au choix parmi TOURNAMENT CYBERBALL, BILL & TED'S, STUN RUNNER, XYBOTS	LECTEUR CD INTERNE SCSI PIONEER X4 + EXTENDOS + SHEER AGONY CD + ROBINSON REQUIEM CD + INFOPEDIA	SHAPES + EPI-LEPSI + MULTIBRIQUES	MEGA RAM 14 carte 14 mégas pour FALCON (compatible MK-X)
~~360,00 F~~	~~2358,00 F~~	~~870,00 F~~	~~390,00 F~~
250,00 F	1990,00 F	570,00 F	300,00 F

promotions valables du 09/09/96 au 09/10/96 dans la limite des stocks disponibles

1, 2 : disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** BP 13 74310 LES HOUCHES tél 50 54 59 41 (port 55F)

3 : disponible chez **PARX** 9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL tél. 43 56 92 76

4 : disponible chez **OXO CONCEPT** 12, Villa du Petit Parc 94000 CRETEIL tél. (1) 48 99 77 23

S.A.R.L. au capital de 50 0000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94

SHAREWARES

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

gl d'Août

Un été plutôt calme... Pas d'affluence sur les serveurs, les sites ftp sont en vacances, et ce qui se glane de-ci de là n'aura pas toujours de quoi satisfaire vos appétits voraces. A tel point que les démos de programmes commerciaux pourraient presque constituer l'attraction principale de ce mois. Presque seulement, car il y a tout de même quelques petites choses... Nous en profiterons donc pour aborder les connexions BBS et ftp où on peut trouver tous ces produits, en passant par les moyens à utiliser (machines, modems).

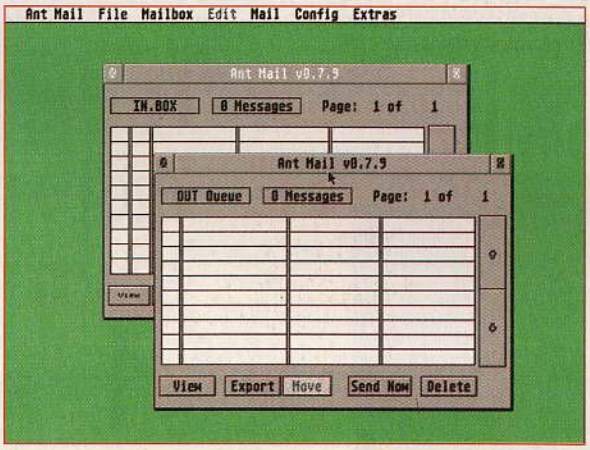
Les news sont fraîches

Avant de faire le tour des mises à jour, nous allons donc jeter un oeil sur les endroits où on peut trouver des sharewares. Je ne prétends pas ici faire le tour de la question, mais je pense tout de même avoir eu le temps, durant ces trois années, de faire le point sur les principaux endroits où l'activité Atari n'est pas que symbolique.

Mais auparavant, il faut préciser un point. Je lis souvent, au détour des news sur internet, des trucs comme "sur quel site ftp je peux trouver tel truc ? Car je ne vais tout de même pas dépenser 50 balles..." Je ne m'étendrai pas longtemps sur ce genre de perfidie aveugle, je crois qu'elle est nécessaire. Le monde Atari est en crise et beaucoup, vivant mal cette crise, pensent répondre au problème en accusant leur voisin d'être responsable de leurs maux. C'est une attitude inévitable, de la même façon qu'un certain nombre de gens iront faire des scandales dans les ANPE parce qu'ils préfèrent penser que ce sont celles-ci qui détiennent les clés de la crise du chômage.

Ce qui est plus intéressant c'est, à partir de ce genre de remarques, de tirer des conclusions rationnelles (eh oui, on peut encore faire ça, pour peu qu'on n'ait pas un cerveau binaire). Le fond de la question est de déterminer quoi faire en fonction de son matériel. L'énoncé d'abord. Il peut se présenter sous forme de questions. Un. Quel est mon matériel ? Deux. Est-ce que je veux en changer pour ouvrir mes possibilités ? Est-ce qu'au contraire je veux continuer avec le matériel dont je dispose ?

Certains n'ont qu'un Minitel, et ne souhaitent pas acheter de modem. Qu'y pouvons nous ? Penser qu'ils ont tort ? Je vous l'accorde, je pense également qu'ils ont tort pour deux raisons : d'abord ils se condamnent à être limités par un moyen de communication lent, cher et peu pratique, avec une image que même l'écran du Thomson TO7 il était mieux il y a treize ans... Ensuite, deuxième raison, quand ils se risquent, après maintes hésitations, à se doter d'un modem, ils procèdent comme ceux qui dépensent des fortunes pour mettre un tout petit peu plus de mémoire dans leur machine : ils achètent relativement cher un modem lent et dépassé (du genre un 2400 bps pour 300 balles) en espérant avoir fait une affaire...



D'autres ont un modem, ou en auront bientôt un. Celui-ci sera au moins à 14400 bps mais, étant donné les prix, je pense qu'il vaut mieux acheter un 28800 bps. Et, certains de ces modems ayant des Roms upgradables, ils peuvent aisément supporter la révision du V34 qui atteint maintenant les 33600 bps théoriques, suivant la qualité de la ligne et de la connexion. En pratique, on atteint parfois les 33600 bps, et on atteint très souvent 31200 bps, ce qui donne un certain confort... Sachez qu'un 28800 bps transfère les données 24 fois plus vite qu'un Minitel ! Et même plus que ça, en pratique, car les protocoles de transfert sur Minitel sont beaucoup moins performants, toutes proportions gardées, que le protocole ZModem.

A partir de là, la question devient fort simple. Celui qui n'a pas de modem continuera à avoir besoin de services Minitel ou de vente de disquettes et, tant qu'à faire, autant avoir affaire à des logiciels testés et triés. Tandis que celui qui a un modem, ou un accès internet, n'a bien évidemment aucun besoin de ces services. C'est pourquoi je m'étonne de trouver des remarques comme celle qui est citée plus haut dans les news internet : leurs auteurs ont obligatoirement au moins un modem, voire un accès plus rapide à internet, et perdent leur temps (et pas seulement le leur...) à se livrer à quelques considérations déplacées et qui s'adressent à d'autres personnes qui ont, elles aussi, un modem. Un peu comme si, chaque fois que tu prenais l'ascenseur, tu

avais besoin de préciser qu'il n'y a aucune raison que tu montes à pied. T'imagines les prédispositions au radotage que tu es en train de te concocter...

Tous ces détours habiles pour démontrer plusieurs choses en même temps : d'abord qu'avoir le plus gros modem ne signifie pas obligatoirement qu'on est le plus intelligent, ensuite que beaucoup d'ataristes, malheureusement, épuisent leur énergie et leur intelligence avec des moyens de communication tristounets. Et, enfin, que le modem reste bien sûr le moyen le plus intéressant, pour ce qui nous concerne ici, de trouver des infos et des sharewares. Il n'y a quasiment plus de serveurs en RTC. Ceux-ci sont passé au BBS (donc accessibles par modem). Comme la plupart des modems (vérifier avant d'acheter) conservent le protocole V23 du Minitel, les protocoles d'émission et réception de fax et des protocoles beaucoup plus rapides, en retirant le prix de l'abonnement Minitel de la facture Telecom et en tenant compte de la réduction considérable du temps de transfert, le prix d'un modem est vite amorti... Faites le calcul.

Et encore, quand on parle de BBS, on n'imagine pas toujours ce que peut être un BBS... Sur Atari, on connaît le BBS en mode texte. Là, on n'a accès qu'à une action à la fois.

C'est déjà pas mal, me direz-vous. Tout à fait, vous répondrai-je. Mais pouvez-vous imaginer, même beaucoup d'entre vous qui sont déjà des vieux routards du BBS, qu'il y a des BBS auxquels on accède comme sur le bureau d'une machine ? On double-clique pour ouvrir des dossiers, on ouvre trois ou quatre messages à la fois, dans des forums (ou rubriques) différents, on répond à deux messages, on fait du copier-coller d'une fenêtre à l'autre, tout cela pendant qu'un téléchargement est en cours...

Oui, des BBS peuvent offrir ça, et c'est bien dommage que nous ne connaissions pas ça par chez nous. Je pense même que, avant de se précipiter sur internet, même si c'est tellement en vogue, il aurait fallu commencer par ça. Bon, ce n'est jamais qu'un point de vue...

Je vous vois venir : vous vous attendez à ce que je la ramène avec mon Mac et vous conseille de changer de plate-forme. Pas du tout. Simplement je trouve que, de la même manière qu'il est plus agréable et efficace aujourd'hui d'utiliser PhotoLine que Retouche Pro (qui fut génial en son temps), je préfère utiliser un BBS en mode graphique plutôt qu'un truc barbare en mode texte. Mais mon message ne consiste pas à vous convaincre de changer de plate-forme, juste de machine. Achetez un Hadès, et vous, développeurs, pondez les logiciels BBS serveur-client qui permettront d'utiliser le mode graphique.

Deus ex Machina

Pour aller de l'avant, il faut commencer par acheter des machines plus puissantes : Hadès ou au moins TT ou Falcon d'occase. Vous n'espérez pas, tout de même, accéder aux pages Web d'internet, truffées de graphismes, de sons et d'animations avec un vieux STF 512 Ko gonflé à 517,5 Ko et 8,34 MHz auquel vous avez ajouté un deuxième lecteur de disquettes qui est capable de lire 85 pistes en 12 secteurs et un modem à 4800 bps ?

Bien sûr, si on offrait le moyen d'accéder aux pages Web ou au ftp via un 3615 ou un 3617 quelconque, il y en aurait bien un parmi vous qui serait ravi de tenter l'expérience, et charger une page Web en 45 mn ne ternirait en rien son enthousiasme. Encore que... Peut-être qu'à partir de la quatrième...

Non, sérieusement, si vous souhaitez accéder à d'autres centres d'intérêt à partir d'un Atari, il faut que ce soit un Atari pour 1996, mieux adapté aux exigences d'aujourd'hui. Il faut arrêter de croire à la survie du STE. Il peut survivre pour tout un tas de choses, mais tout un monde restera fermé. Donc, au minimum, un TT ou un Falcon, et il y a l'Hadès...

Est-ce que je changerais mon PowerPC contre un Hadès ? Certainement pas, j'ai pris l'habitude d'utiliser un Mac et j'y trouve mes repères. Et la meilleure façon pour moi de défendre se qui se passe dans le monde Atari est de le faire à partir de ce que je suis et de ce que j'aime faire. C'est pour cela qu'à la différence de beaucoup de gens qui ont choisi une autre plate-forme, je n'ai aucune envie de dénigrer Atari. Bien au contraire, je râle tous les jours, quand je manipule des sons et des films QuickTime aussi naturellement qu'on ouvre des fichiers readme, sans chercher la résolution pendant deux plombes, de ne pas trouver la même chose sur cette satanée machine que nous aimons, ou avons aimé, suivant les cas.

Mais si l'Hadès assure une bonne compatibilité, je n'hésiterai pas une seconde à en acheter un. S'il y a des circuits sonores 16 bits 44 kHz stéréo et des modes vidéo standard, c'est marché conclu. Et si les programmes Falcon ne tournent pas sur l'Hades parce qu'on y retrouve pas les normes Falcon ? Alors il faudra reprogrammer les applications, et ce sont les circuits vidéo et sonores de l'Hadès qui deviendront la nouvelle référence.

Oui, mais il y a le DSP ? Vous savez, je m'en passe fort bien, autant pour le Direct-to-Disk avec effets et équalisations que pour ouvrir les JPEG. Le DSP permet de sortir en SP/DIF ? Un bus PCI aussi. La véritable perte, s'il n'y a pas de DSP, se situera plutôt au niveau des sorties analogiques séparées. On peut faire sans mais ça peut vraiment servir.

Quant à la vidéo, c'est vrai qu'il arrive que le "True Color" soit "zoli", mais pas au point de le porter aux nues. Pour moi, une vidéo propre ne passe pas en 287 x 163 pixels sous prétexte qu'on

3615 ST MAG

nouvelle formule

+ de 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

Éditeur PRESSIMAGE 2,25F/mn

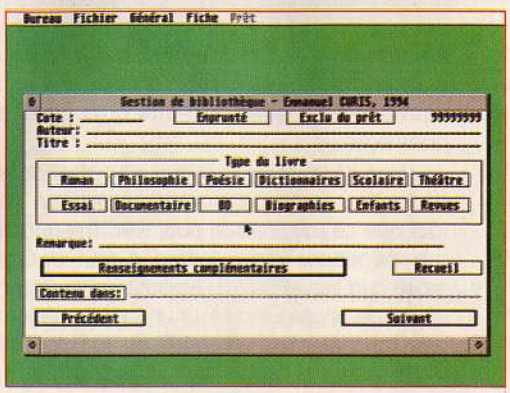
augmente le nombre de couleurs. C'était peut-être vrai quand le Falcon est sorti (et encore, ça se discute) mais ça ne l'est plus aujourd'hui. Ce qui est un minimum aujourd'hui, c'est une machine avec 1 Mo de VRam extensible à 2 ou 4 Mo. Qu'on soit en 256 ou 32768 couleurs, on restera en 640 x 480. C'est tout de même plus civilisé... Et si on veut plus de couleurs et une plus grande résolution, on ajoute de la Vram, à 250 balles le méga, ce n'est pas ruineux.

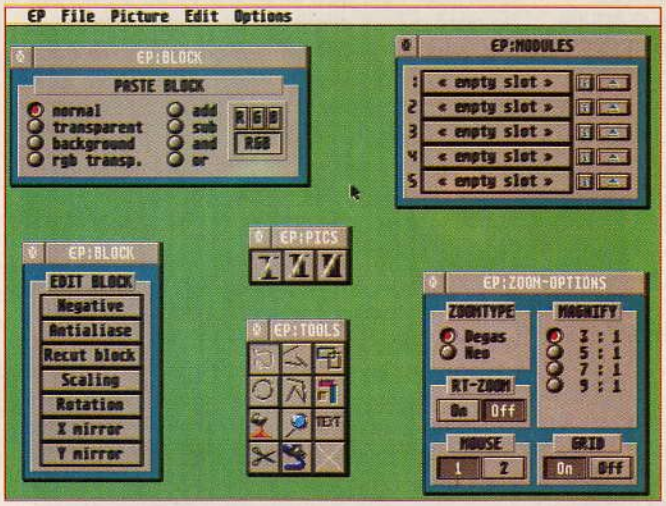
Je vous dis ça parce que j'ai deux machines sous les yeux et, sans vouloir faire de comparaison facile et stérile, l'une me permet de changer de résolution à la volée, sans perdre les trois ou quatre applications ouvertes, alors que sur l'autre il faut que je quitte tout, puis que je m'escrime et jongle avec des pop-ups incohérents (un système de check box n'aurait-il pas été plus pratique, ou bien la reprise du système des TOS 2 et 3, avec ALT plus les chiffres du clavier principal ?). A quelques secondes près, un reboot sur Falcon serait à peine plus long que le changement de résolution. Et même moins long si on tient compte du parcours du combattant dans la boîte des Modes Vidéo. Quel intérêt alors de pouvoir changer de résolution sans redémarrer ? Si on pouvait au moins changer de résolution sans quitter l'application dans laquelle on est... Pour tout dire, les modes vidéo du Falcon sont merdiques, leur gestion est merdique ++ et l'Hades n'aura aucun mal à offrir une vidéo plus cohérente.

D'ailleurs je suis un peu contrarié de lire dans un numéro précédent que si un PowerMac a une bonne vitesse d'affichage, il "épate la galerie". C'est assez dépréciatif et je ne vois pas pourquoi seul un Atari pourrait avoir une vitesse d'affichage justifiée. D'autre part, il est erroné d'attribuer systématiquement cette vitesse à une carte d'accélération graphique. C'est peut-être vrai pour un PC, dont les performances de base s'écroulent au prorata du nombre de couleurs affichées, mais mon Power Mac (non PCI) ne dispose que d'une carte VRam qui lui donne plus de couleurs dans les hautes résolutions. Si j'ai une vitesse d'affichage confortable en millions de couleurs, je pense au contraire que le processeur y est pour quelque chose.

Et c'est une information qu'on aurait pu lire telle quelle dans le magazine, et présentée de façon positive si Atari avait produit cette machine à base de PowerPC tant espérée. "Ces raisins sont trop verts..." n'est pas un bon argument. Je ne vois pas comment le monde Atari pourrait chercher sa crédibilité en minimisant les performances d'autres technologies et ne les apprécier que quand elles lui sont accessibles. On a déjà entendu ça ailleurs : la souris n'était qu'un gadget jusqu'à ce que le PC gère la souris, l'interface graphique idem, la convivialité, le "plug and play"...

Il se trouve d'ailleurs que sur PowerMac la résolution naturelle est le 32768 couleurs. Il n'y aura donc pas de gain de vitesse en 16 couleurs, au contraire : il y a un temps de tramage, peu perceptible, mais réel.





Super Hang On

Ca y est ? Vous avez changé de machine ? Et vous avez trouvé un modem digne de ce nom ? Bien, vous allez donc pouvoir vous connecter. Avec quoi ? Les possibilités ne manquent pas et on ne va pas toutes les énumérer. Les principales applications, aujourd'hui, sont StarCall et Connect. StarCall est constamment remis à jour, tandis que la dernière version de Connect remonte à loin. Mais, pour ma part, j'ai toujours préféré Connect, sa configuration est plus "standard" et il a toujours bien fonctionné. A ce propos, je ne sais pas pourquoi des petits malins propagent le bruit qu'il ne faut pas utiliser le ZModem de Connect parce qu'il est "archi-buggé", mais plutôt un ZModem externe. C'est "archi-faux", le ZModem de Connect donne toutes satisfactions à 99% de ses utilisateurs.

Il est vrai que des gens se sont posé des questions de vitesse. Certains avaient le sentiment qu'en utilisant un protocole externe ils allaient un peu plus vite. Je pense que la différence n'était que de quelques caractères par seconde, ce qui est négligeable, surtout si on tient compte du fait que le taux de transfert varie à chaque connexion, suivant la qualité obtenue.

Où peut-on se connecter aujourd'hui. Pour les infos, ce sont surtout les pages Web. Les sites ont été largement cités (involontaire...) dans les pages du magazine, surtout dans les articles de François Planque. Causons plutôt des lieux de diffusion des sharewares. Ils sont de deux types : les sites ftp et les BBS. Les sites ftp sont accessibles grâce à un accès à internet ou bien si un BBS en est un "mirror", c'est-à-dire que le disque dur du BBS reflète le contenu du site ftp.

Pour ce qui est des ftp en France, je n'ai trouvé des sharewares intéressants et fréquemment réactualisés que sur ftp.cnam.fr (quand ce site fonctionne mal, on peut se connecter par sunsite.cnam.fr). A vrai dire, c'est même le seul ftp en France qui, à ma connaissance, héberge des sharewares Atari. Très rapide d'accès, surtout si on se connecte depuis Paris...

Il y a aussi des ftp allemands. Logique, me direz-vous. Atari et l'Allemagne, c'est une grande histoire d'amour. Oui, mais l'activité Atari sur les ftp allemands a pourtant bien baissé. Ftp.cs.tu-berlin.de et ftp.uni-kl.de étaient, il y a encore quelque temps, assez actifs, mais plutôt désertiques aujourd'hui. Certes, il faut tenir compte de la période des vacances d'été. Beaucoup de ftp sont installés dans des lieux universitaires et suivent le rythme de l'année scolaire. Certains sont d'ailleurs totalement fermés pendant une partie de l'été. A revoir, donc, à la rentrée. Par contre, ce qui est plus ennuyeux c'est que l'accès aux sites allemands en général, ftp ou web, est de plus en plus lent.

Parmi les autres sites importants, citons micro.hensa.ac.uk qui, vous l'avez deviné, se trouve en Angleterre. Un site souvent intéressant, surtout dans la mesure où on y trouvera les traductions anglaises de grands sharewares allemands. Le problème de ce site c'est

son arborescence. Ailleurs les sharewares sont rangés dans des dossiers par genre, il y a même souvent un dossier "incoming" ou "newitems" (ou les deux !) où on trouvera les derniers arrivants. Sur Hensa, chaque shareware est rangé dans un dossier "o154" ou "q112", lui-même rangé dans des dossiers "o", "p" ou "q", ce qui ne facilite pas la recherche, d'autant plus qu'il n'est pas évident de se souvenir à quel niveau de répertoire est conservé le fichier texte qui rassemble les coordonnées des nouveaux fichiers.

Éviter soigneusement les sites mirrors d'Umich comme ftp.switch.ch ou Umich lui même si on ne cherche pas les sharewares du siècle dernier.

On trouve parfois quelques sharewares bien cachés sur ftp.uni-regensburg.de ou ftp.uni-giessen.de, ce qui permet d'en disposer bien avant qu'ils ne débarquent sur d'autres sites. Pour les acharnés, car c'est vraiment rare. Et après... Eh bien après nous passons aux BBS car, s'il y a d'autres sites ftp en Finlande ou aux USA, les visiter sera souvent cause d'une grande déprime...

Étant parisien, je ne passe pas mon temps à explorer les BBS de province et je ne pourrai donc pas en parler. Je pourrai éventuellement en citer dans de prochains articles si des lecteurs m'en communiquent les coordonnées, mais ce sera sans test.

Je peux par contre vous rappeler les coordonnées de Brasil (44 67 08 44) et de THE BBS (42 51 11 35), deux BBS parisiens en V34 (de 28800 à 33600 suivant les jours, mais ils supportent très bien les vitesses plus lentes), exclusivement Atari et très actifs. Beaucoup d'ataristes fréquentent ces serveurs, y échangent des infos et l'activité shareware y est intense. Ils reçoivent régulièrement les sharewares de ftp.cnam.fr. Brasil est de plus très spécialisé sur Linux, tandis que THE BBS reçoit assez régulièrement les sharewares allemands. Donc, pour les Franciliens, deux BBS incontournables.

Ceux qui veulent vraiment traquer les sharewares iront au Pays du Shareware : l'Allemagne. Les BBS sont nombreux en Allemagne, et le mieux est de se diriger vers le réseau MausNet, LE réseau allemand. Ceux qui utilisent Connect n'auront pas tous les bons numéros dans le répertoire fourni par défaut (beaucoup ont changé depuis), mais il est facile de trouver la trace d'un bon nombre de serveurs en faisant une recherche Web sur MausNet, ou bien en se connectant sur un des serveurs où on pourra obtenir une liste complète avec les coordonnées mises à jour. Certains des serveurs ont un accès V34 (certains ont même un accès Numeris), je peux donc vous donner ici un ou deux numéros : Maus DU2 (284-1537035) et Maus WI2 (611-9419126). Il va sans dire qu'il faut d'abord composer le 19 et le 49... Et surtout choisir ses heures. La liaison avec l'Allemagne n'est pas ruineuse, mais coûte tout de même cher...

Voilà, vous ne savez certes pas tout, mais ces quelques éléments vous permettront de mieux suivre la piste de ces petites bestioles que sont les sharewares avant qu'ils ne surgissent de cette rubrique. Vous avez maintenant des précisions sur les trois domaines que j'explore : les ftp mythiques, les BBS parisiens efficaces, les BBS allemands d'où surgiront un nouveau Two in One, ou Lharc...

Mais si vous voulez vous jeter dans l'exploration, attendez-vous à y passer du temps et sachez surtout, ce sera le dernier point de cette info, que vous serez surpris parfois par les temps de transfert. Si la liaison BBS est assez stable et fonctionne en général au maximum de la vitesse de votre modem, il en est tout autrement sur ftp ! En effet, la vitesse dépend de la fluidité ou de l'engorgement des réseaux par lesquels vous passez et, dans certains cas, un 28800 se traînera, comme un 14400, à 500 ou 600 bps... De plus, sauf si vous êtes sous Unix (avec ReGet), un transfert interrompu sur ftp est irrémédiablement perdu. Sous ZModem, il est possible de reprendre le transfert là où il a été interrompu. Certains sites

+ 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

Éditeur PRESSIMAGE 2,25F/mn

internet utilisent d'ailleurs des applications dédiées aux BBS, et cela permet d'être en ZModem.

Les mises à jour

Même s'il n'y a pas foule, on verra le retour de Kandinsky, avec une 2.5, en allemand pour l'instant. Escape Paint, lui, est en version O5 anglaise. Et Blaise, le sympathique éditeur pour POV, propose une 1.9 que j'ai extirpée des deux tonnes de versions intermédiaires que son auteur m'envoyait toutes les heures...

Du côté du compactage, nous avons une nouvelle version de Lharc, la 3.12 (toujours avec les sources), qui fixe certains bugs. Et PacShell, bonne alternative au célèbre Two in One, est en version 3.O. Rappelons à ceux qui n'aiment pas les docs ou qui se retrouvent, devant un texte allemand, comme une poule qui a trouvé un couteau, que PacShell, comme Two in One, a besoin des archiveurs en TTP pour fonctionner.

MultiComptes apporte plein de nouvelles fonctions avec la version 1.O7. Biblio crée des liens avec sa version 11.1 et, enfin, Idealist est fidèle au rendez-vous trimestriel avec la version 3.75.

Pour finir, AntMail, avec une version O.7.9.

C'est tout (je vous avais dit qu'il n'y avait pas foule).

Play Me Up O.54

Shareware de Gerald Faika, 15 F

Tournant sur tout Atari disposant d'un son DMA (et d'un peu de mémoire, si possible), ce petit player permet de jouer des échantillons sonores. Comme il peut aussi s'installer en accessoire (plus instable dans cette version), vous pouvez disposer d'un outil pratique pour vérifier vos sons. Avant d'être enregistré, vous ne pourrez jouer que des sons au format AudioSam (ASM).

Le player est organisé de façon classique : Différents boutons permettent de charger, de jouer, stopper, de modifier la fréquence, stéréo ou mono, etc. Tout à fait la même approche qu'un player de soundtracks ou de CD Audio.

XCrabble

Démo d'Armand Damiba

Voici un jeu qui reprend l'aspect et les règles du Scrabble, et son nom achève de me convaincre qu'il s'agit bien d'un Scrabble. Ce n'est pas un freeware, mais une version de démonstration tout à fait jouable. Un futur shareware, sans doute.

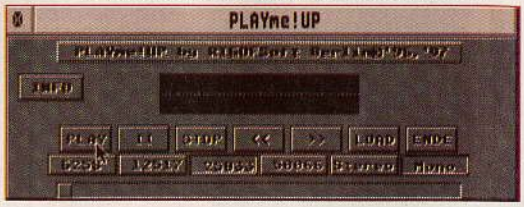
Une fois le jeu lancé, il suffit de cliquer sur le chevalet pour ouvrir une boîte où on écrira le mot souhaité (y compris les lettres réutilisées). On cliquera ensuite sur le plateau pour placer le mot. Il y a un fichier dictionnaire en ASCII, donc éditable à condition de ne pas dépasser 30000 mots. Vous pouvez même être conseillé par votre adversaire.

L'interface est sobre, mais lisible et efficace, et le graphisme est agréable.

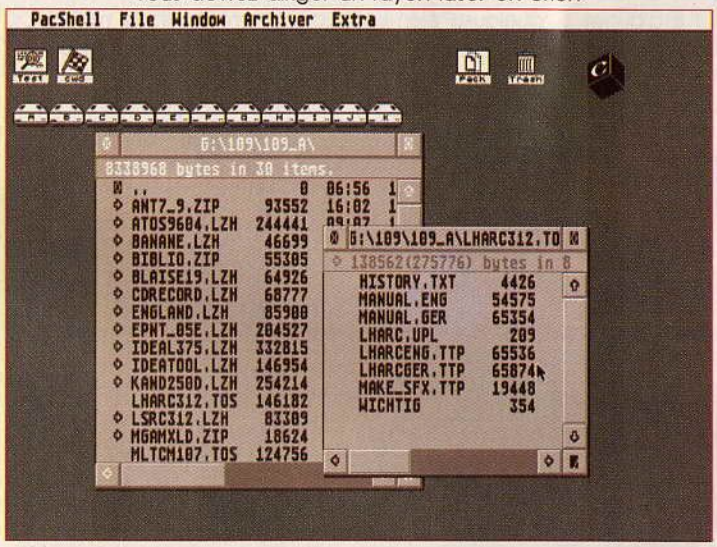
Spiegel

Freeware de Christoph Spengler

Voilà un jeu tout simple, sous GEM, dont



quelques éléments sont autant de clins d'oeil à Oxyd. Le principe du jeu est simple, lui aussi. Vous devrez diriger un rayon laser en orien-



tant différents miroirs de telle façon qu'il vienne détruire des tasses. A chaque niveau, le jeu devient plus complexe et, comme on doit résoudre le niveau dans un temps imparti et comme les miroirs répondent parfois de façon fantaisiste, ce qui paraissait simple au début le devient beaucoup moins. On peut aussi manipuler les miroirs avec les touches du clavier.

Un éditeur permet d'ajouter d'autres niveaux à ce casse-tête très bien fait.

M Player 1.36

Shareware de Guillaume Tello, 50 F

Il s'agit d'un player d'animations qui peut jouer des QuickTime d'Apple, des AVI de Windows et des FLI/FLC. C'est l'application qui succède à AVI_QT 1.10.

J'ai heureusement récupéré cette version 1.36 au dernier moment : la 1.32 ne lisait que des QuickTime compressés en CVID, alors que celle-ci accepte aussi les compressions RLE8, RLE16, SMC8 et RAW8. Pour l'AVI, les compressions supportées sont le CVID, le CRAM8 et CRAM16, le RLE8 et le RGB8. Cela nous donne un nombre de formats conséquent. D'autant plus que M Player supporte le son pour aussi bien pour les QuickTime que les AVI.

Pas mal d'options aussi, concernant justement le son, qui peut être synchronisé ou non avec les images. Plus exactement, cette option permet de synchroniser les images avec le son. Ainsi, si elles prennent du retard, elles se resynchroniseront, quitte à perdre quelques images au passage.

Et cela fonctionne. Et c'est justement là qu'est un peu le problème. L'auteur n'y est pour rien, il a fait un excellent travail, mais nous en sommes encore à tester si un player de QuickTime et AVI fonctionne. Un grand pas aura été franchi quand ces opérations seront devenues naturelles et qu'on appréciera un player non sur son fonctionnement (ils fonctionneront tous) mais sur des fonctions d'édition originales, par exemple.

Mais n'incriminons surtout pas l'auteur qui a réalisé un programme optimisé (écrit intégralement en assembleur) et qui obtient de bonnes performances.

Babaye

Bon, je ne m'attarde pas : je pars dans deux heures me mettre au vert pendant une semaine, et ce seront mes seules vraies vacances d'été. De toute façon, tout le monde est en vacances : les sharewares, les ftp, vous, ma souris (qui n'est pas ma souris, c'est l'hiver). Alors now, c'est mon tour. Je ne promets pas de penser à vous, mais je vous retrouve bientôt. Quand vous me lirez, je serai déjà de retour depuis un bout de temps d'ailleurs... et à l'affût d'une production plus florissante.

Bon, je vous laisse à vos comptes. Ben oui, pour l'Hadès... Ou au moins un Falcon. Promis ?

Jean Jacques ARDOINO

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3615 STMAG	DISKIMAGE
AntMail	Courrier électronique	0.7.9 New!	/COMMS/ANT 7_9 .TOS	ST 1740
Asteroidia Falcon	Remake d'Asteroids		/JEUX/ACTION/ASTR_FAL .TOS	ST 1683
Audio Create	Echantillonneur sonore	2.81 New!	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCR281 .TOS	ST 1749
Bad Mood	Visualiseur de Wads Doom	2.14a New!	/JEUX/ACTION/BM214A .TOS	Serveur seulement
Biblio	Gestion de bibliothèque	1.1 New!	/BUREAU/SGBD/BIBLIO11 .TOS	ST 1737
Blaise	Editeur de scripts POV	1.9 New!	/GRAPH/DESSIN/POV/BLAISE19 .TOS	ST 1747
Bomb Squad	Variante de Bomberman		/JEUX/ACTION/BMBSQD3B .TOS	ST 1683
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1.77 New!	/UTILS/FICHIERS/BKITE177 .TOS	ST 1751
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1.3f	/MUSIQUE/CDPLR13F .TOS	ST 1651
CKBD Deluxe	Emulation de claviers + accents	1.30	/BUREAU/DIVERS/CKBD_13 .TOS	ST 1535
Colums	Jeu du genre Columns		/JEUX/REFLEXIO/COLUMSD2 .TOS	ST 1691
COPEQ	Comptabilité	4.06	/BUREAU/DIVERS/COPEQ406 .TOS	ST 1718
Costa	Coût des communications téléphoniques	1.41F New!	/COMMS/COST141F .TOS	ST 1741
Dirty Sound Studio	Multipistes numérique Falcon	1.12	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY112 .TOS	ST 1704
EB Model (a)	Modeleur pour POV	2.83a	/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD283A .TOS	ST 1705
Egale	Comparaison de fichiers	3.1F	/UTILS/DIVERS/EGALE31F .TOS	ST 1714
Escape Paint	Dessin en True Color	0.05E New!	/GRAPH/DESSIN/ESCP_05E .TOS	ST 1742
First Guide 10/04/96	Visualiseur et aide en ligne		/UTILS/DIVERS/ 1STGO496 .TOS	ST 1711
Five to Five	Conversion de samples	2.12	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 525_V212 .TOS	ST 1695
Gemview	Convertisseur d'images	3.16	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V316 .TOS	ST 1692
Gnu Shell	Shell pour le Gnu C	1.54	/PROGRAMM/OUTILS/GNUSH154 .TOS	ST 1710
Graph	Grapheur	1.49	/BUREAU/TABLEURS/GRAPH149 .TOS	ST 1680
Idealist	Impression de textes	3.75 New!	/BUREAU/IMPRIMER/IDEAL375 .TOS	ST 1738
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2.50 New!	/GRAPH/DESSIN/KAND250D .TOS	ST 1747
LHARC 3 Junior	Archiveur LZH	3.12 New!	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARC312 .TOS	ST 1752
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	3.03	/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF33 .TOS	ST 1719
M Player	Player de QuickTime, AVI, FLI	1.36 <-	/GRAPH/ANIM/MPLYR136 .TOS	ST 1747
MoonGames	Clone de MoonSpeeder	<-	/JEUX/ACTION/MOONGAM1 .TOS	ST 1743 à 1746
Move It	Sokoban sous GEM	2.0	/JEUX/REFLEXIO/MOVIT20 .TOS	ST 1732
Multicomptes	Comptabilité personnelle	1.07 New!	/BUREAU/DIVERS/MLTCM107 .TOS	ST 1737
MultiStrip	Palette pour applications courantes		/UTILS/SYSTEM/MSTRIP02 .TOS	ST 1735
Nanjing	Jeu d'Ishido	2.0	/JEUX/REFLEXIO/NANJIN20 .TOS	ST 1707
NetHack	Jeu d'aventure (version TOS)	3.21 New!	/JEUX/AVENTURE/NHACK321 .TOS	Serveur seulement
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1.4D F	/BUREAU/TTEXTE/OCR14D_F .TOS	ST 1660
Paula	Player de modules (MOD)	2.6b	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA26B .TOS	ST 1695
Play Me Up	Player de fichiers AudioSam	0.54 <-	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/PLAYMEUP .TOS	ST 1749
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3.0r2	/PROGRAMM/OUTILS/PC_30OR2 .TOS	ST 1588
Ruftrade	Traduction Allemand/Anglais	2	/BUREAU/DIVERS/RUFTRAD2 .TOS	ST 1701
Running Preview	Clone de Doom		/JEUX/ACTION/RUNNING .TOS	ST 1703
ScanDisk	Recherche de fichiers	2.11	/UTILS/FICHIERS/SCAND211 .TOS	ST 1735
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	0.91b	/UTILS/DIVERS/SART091B .TOS	ST 1699
Sky Duel	Jeu de duel aérien		/JEUX/ACTION/SKYDUEL .TOS	ST 1707
Sky Fall	Jeu de type Columns		/JEUX/REFLEXIO/SKY_FALL .TOS	ST 1704
Spiegel	Jeu de réflexion	<-	/JEUX/REFLEXIO/SPIEGEL .TOS	ST 1748
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	14E	/UTILS/DIVERS/STG-14E .TOS	ST 1677
StarCall	Emulateur terminal	2.1a	/COMMS/TERMINAL/STAR21AE .TOS	ST 1721
Swampdog UU	UUEncode/Decode		/COMMS/SDUU .TOS	ST 1724
Swiftel Photo	Emulateur minitel	3.03 <-	/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFTP303 .TOS	ST 1740
Switch	Clone de Stone Age		/JEUX/REFLEXIO/SWITCH .TOS	ST 1728
TETRHEX	Tetris en hexagonal	1.40	/JEUX/REFLEXIO/THEX141A .TOS	ST 1665
Tetris II	Clone de Tetris		/JEUX/REFLEXIO/TETRISII .TOS	ST 1693
Two In One	Shell pour les archiveurs	1.51E	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN1E151 .TOS	ST 1653
Wotanoid	Clone d'Asteroïd		/JEUX/ACTION/WOTANOID .TOS	ST 1726
Wuascht	Clone de Tetris	1.23	/JEUX/REFLEXIO/WUASC123 .TOS	ST 1694
WWW	Connexion SLIP + WEB Browser	1.31	/COMMS/WWW131 .TOS	ST 1723
XCrabble	Jeu de Scrabble	<-	/JEUX/REFLEXIO/XCRABBLE .TOS	ST 1748
ZControl	Panneau de contrôle multifenêtres	0.24	/UTILS/SYSTEM/ZCTRL024 .TOS	ST 1735

DEMOS

dirigé par Frédéric THIRARD

la rentrée des démos

A l'heure ou j'écris, la GIGAFUN vient à peine de débuter... et la PLACE TO BE n'a pas encore eu lieu..., alors que quand vous lirez ces lignes, elles seront terminées toutes les deux.

On aurait pu se consoler avec les démos du Nordic Atari Show 96, malheureusement je suis temporairement sans Falcon (argh) et je n'ai pas pu jeter un coup d'oeil dessus ...

Mais ne soyez pas tristes car je vous ai quand même réservé deux interviews : ZIGO du groupe Exa et ALASKA, graphiste du groupe TooNs, que l'on voit décidément beaucoup ces temps-ci.

NAS 96

Vous trouverez tout de même les résultats du NAS96 : comme on le voit, les meilleurs groupes sont à peu près les mêmes que d'habitude, à savoir Impulse, ICE, Toys, New Beat Development et Aggression.

Avec un peu de chance, Godefroy dans son extrême bonté vous aura fait quelques snaps (N.D.L.R. : et non, je n'ai toujours pas mon EXPOSE !), pour que vous puissiez vous rincer l'oeil en attendant les tests...

Et puis surtout vous devriez trouver sur la disquette 3 petites démos : la Ewigkeit, qui avait fini première au concours intro 4 Ko de la Symposium, et qui vous avait été promise il y a quelque temps; mais aussi les 2 démos du concours 4 Ko du NAS96 : la 4 Kb Pacman du groupe TOYS et la Panasonic Intro d'Aggression.

CODING PARTIES

Comme La Terre du Milieu doit être présente à la GIGAFUN et que je pense passer à la PLACE TO BE, ces deux événements seront couverts par votre magazine préféré dès le mois prochain (il va falloir plus de pages que d'habitude Godefroy...) (N.D.L.R. : hélas non, car un évènement de dernière minute nous a empêché d'être présent à la Gigafun).

Comme info de dernière minute, je peux simplement vous annoncer que le nombre de pré-invitations vendues pour la GIGAFUN laisse à penser que ce devrait être un gros succès.

LES INTERVIEWS

Débutons par l'interview de ZIGO du groupe Exa...

Commençons par les présentations...

Zikos depuis 5 ans sur Atari, j'ai commencé l'Atari tout au début en 85. j'étais en CM1. Comme tu t'en doutes, à cet âge, on est plus attiré par les jeux que par autre chose mais en grandissant, les jeux m'ont lassé, et c'est naturellement que je me suis tourné vers la zik sound-track.

Avec quels groupes as-tu travaillé ?

Au début j'ai connu Arsenic, malheureusement ils ne faisaient pas grand-chose, et ils ne sortaient rien. Alors j'ai essayé de contacter d'autre monde, grâce à RTEL. Je suis entré en contact avec ADRENALINE. Puis des désaccords (qui ne regardent que nous) on fait que nous avons dû créer EXA, composé d'une partie des membres d'ADRENALINE. À noter que je fais toujours partie d'ADRENALINE.

Quelles sont tes dernières productions ?

Pour ce qui est du groupe EXA, nous n'avons rien fait depuis la Evolution.

Par contre je fais toujours plein de ziks grâce au FABULEUX Graoumf-Tracker. Je fais surtout de la techno.

Tu utilises donc un falcon ?

Oui, j'en ai un depuis 1 an et 3 mois. Je code aussi un peu en ASM. Du GEM surtout. J'ai réalisé une librairie de fonctions gérant les formulaires en fenêtres entre autres.

Ton avis sur la scène de la démo Atari en France ?

De plus en plus de monde passe sur PC. C'est bien dommage, car il n'y a plus de concurrence. Notre coder 3-D, New Face s'est acheté un PC, et il commence à coder dessus. Je crois que nous allons faire une démo dessus. Ca ne change rien pour les artistes du groupe, nous pouvons faire des ziks ou des gfxs sur falcon et porter nos créations sur PC. Nous avons aussi l'intention de faire une autre démo sur falcon. Coté ADRENALINE il y a toujours la O-TENTYK. C'est dommage que de grands groupes soient partis de la

scène : ils nous manquent !

Tu penses à qui ?

D'abord les anciens groupes ST et puis surtout EKO, ABSTRACT...

Au fait EKO c'est définitivement fini ?

je crois que OUI.

Passons maintenant à l'interview d'ALASKA, du groupe TooNs :

Peux-tu te présenter : comment en es-tu venu à l'Atari, puis à la démo ?

Vous avez déjà eu le droit à l'interview de scrap et mickmouse, 2 coders du groupe et maintenant c'est mon tour ! J'espère que personne ne fera une indigestion de TooNs.

Bon... alors je suis le graphiste du groupe (et je prépare les scénarios des demos avec les effets des coders et les musiques des zikos).

Je suis sur Atari depuis 6 ans (j'ai 20 ans), et mon premier 520 STF je l'ai gagné à un concours ! Voilà donc comment je suis venu à l'Atari : un pur hasard !

Pourquoi le graphisme ?

Je suis arrivé en tant que graphiste dans le groupe megabusters en 1990 je crois... A l'époque j'avais le pseudo IMPERATOR et j'étais beaucoup plus actif que maintenant, je faisais plein des graphes pour plein des groupes (impact, vmax, radiation, etc...) Je ne sais pas trop pourquoi j'ai choisi le graph... Peut-être parce que je suis nul en code et en musique ! (j'ai commencé à grapher avec degas élite, puis crack art (le top!), et enfin sur falcon avec prism paint.)

Peux tu nous parler un peu des origines du groupe TooNs ?

L'histoire du groupe est assez banale... Megabusters a sorti 2 megadémos sur ST (the space demo et the coding so far), et plusieurs petites productions moins importantes jusqu'en 1993 à peu près...

Vers 1994 beaucoup de membres du groupe passent sur PC et sur falcon. Il existe alors une section PC et une section falcon de megabusters (MB). Sur falcon on a sorti une demo (the lamer brain) et un jeu (switch : testé dans le ST mag 108). Je pense que le groupe TooNs a été crée fin 1995 ou début 1996... Il ne restait alors que moi du groupe megabusters originel (ainsi que scrap et mickmouse qui venaient d'arriver).

Et dans ce nouveau groupe on peut retrouver :

scrap (ex MB) : coder
mickmouse (ex MB) : coder
A.D.S. (ex abstract) : zikos
clafou (ex MJJ prod) : coder
et moi, alaska (ex MB) : graphiste

Bientôt aussi 2 nouveaux :

headroom (mon cousin, coder ST qui va débuter sur falcon)

radium : un zikos Islandais (ex HMD)

On peut aussi compter sur l'entière collaboration de MAF/silicon (sur amiga) pour quelques musiques.

Quels sont vos projets ?

Je n'aime pas trop annoncer des projets, de peur qu'ils ne se réalisent jamais mais bon... Je vais quand même vous dire les petites choses prévues...

– d'abord un musique disk (pour les superbes musiques d'A.D.S. et de Radium).

– Une toute petite demo très spéciale ! (surprise ,)

– Et enfin une autre demo dans la pure tradition TooNs comme la Yepyha.

Voilà pour les projets qui, j'espère, verront le jour (en fait 90% des effets sont déjà prêts, cachés au fond de mon disque dur !)

RESULTATS DU CONCOURS DEMOS ATARI DU NORDIC ATARI SHOW 96

1.	Bugs From Outer Space	Impulse
2.	ICEver	ICE
3.	Keffdemo	AnCool
4.	Tron 2001 preview	ICE
5.	NAS demo	IPIR
6.	4kb Pacman	Toys
7.	RGB reine	New Beat Development
8.	Panasonic intro	Aggression

Ton avis sur les machines Atari ?

Alors... heu... Personnellement je n'aime pas trop Atari mais j'adore leurs machines. Et puis j'aime aussi la plupart des autres machines qui ont toutes leurs avantages... Les demos amiga sont vraiment superbes en général pour le design, les demos PC sont hyper impressionnantes même si elles ne marchent que sur 1 PC sur 10. Mais comme vous vous en doutez, le falcon reste quand même parmi toutes, ma machine préférée et je ne suis pas prêt de l'abandonner !

Que penses tu des autres groupes de la démo Atari ?

Mh... je ne sais pas vraiment si d'autres groupes préparent de nouvelles demos... certainement... mais je ne suis pas au courant. Ah ! si... TAT de digital chaos prépare une demo (j'ai même vu quelques effets en preview, dont un superbe tunnel mappé qui tourne, se déforme, un vrai tunnel mappé quoi!). Cette demo va faire parler d'elle a sa sortie...

Pour moi, EKO et digital chaos sont les 2 groupes qui ont le plus de potentiel.

Lazer par contre, même si c'est pas mal techniquement, me déçoit beaucoup du point de vue design... comme la plupart des groupes allemands d'ailleurs... Ils n'ont pas de goût ces allemands ! héhé... Exa, le groupe français, fait des efforts pour le design et se débrouille aussi très bien en technique... un groupe à suivre de près s'ils continuent... (coucou Flan!).

Le mot de la fin ?

Pour finir j'aimerais dire quelques petites choses à tous les artistes du Falcon :

– formez des nouveaux groupes actifs ! Même si vous ne sortez que de toutes petites demos, sortez les !

– faites un effort sur le design.

– chassez le côté sombre de votre esprit, soyez TooNs !

– Ecoutez Bjork, Garbage, Sleeper, Ruby, Portishead, Heather Nova, Salad...

– Et écrivez-nous en BAL TOONS

Un grand merci à ZIGO et à ALASKA pour avoir répondu à mes questions.

SERVICE DEMO

Comme je vous en parle depuis quelque temps, je compte relancer un service d'envoi de disquettes de démos sur nos belles machines. Je démarre donc ce mois-ci, envoyez vos demandes à l'adresse suivante

SERVICE DEMO, Frédéric THIRARD
35, chemin des beaux vents
95610 Eragny sur Oise

Bien sûr je ne possède pas toutes les démos du monde Atari, je pense d'abord récolter toutes les démos Falcon et si possible les démos st et STE. Le catalogue devrait donc prendre de l'importance au fur et à mesure. Vous pouvez envoyer une demande de liste : joignez alors juste un timbre pour la réponse. Dans tous les cas n'oubliez pas de mettre votre adresse !

Voici maintenant la question fatidique : le prix. Il est de 15 Francs la disquette, frais d'envoi compris. Cela inclue le prix de la disquette, l'enveloppe, les frais d'envoi, et le travail pour récolter toutes les démos et faire les duplications. Certains me diront que 15 Fr cela fait cher... mais c'est un prix que j'estime juste pour le travail que cela représente...

A SUIVRE...

Ne ratez surtout pas la rubrique du mois prochain, avec le compte rendu des C.P. et je l'espère des photos, de nombreuses interviews (dont celle du célèbre graphiste Flan !) et les tests des démos du NAS. Une rubrique bien remplie en perspective, alors au mois prochain !

Frédéric THIRARD

P.A.O.

dirigé par Patrick BONNET

pratique

PHOTO LINE pratique (1)

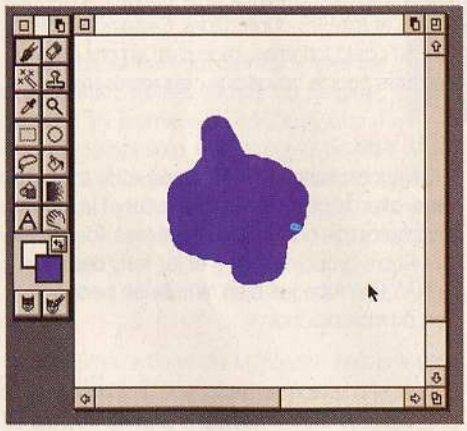
Le mois dernier était testé ce nouveau venu dans le monde graphique de la création et retouche d'images. Aujourd'hui il s'agit de découvrir au travers de quelques manipulations simples certains aspects fonctionnels d'une manière plus détaillée et, je l'espère, plus pédagogique.

Masques, lassos et vecteurs

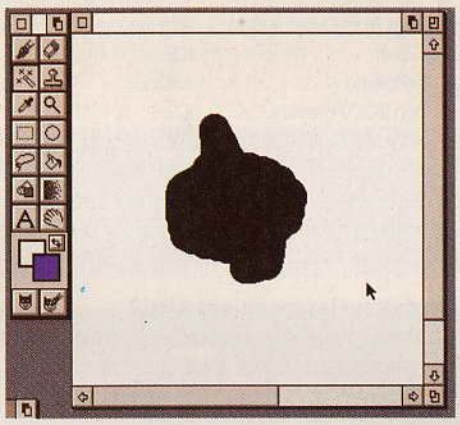
Ces fonctions, particulièrement évoluées dans Photoline, permettent des effets et réalisations intéressants à condition d'en percevoir l'usage et d'en maîtriser la philosophie". L'article que vous êtes en train de lire se propose de vous faire utiliser pas à pas ces différentes fonctions afin de réaliser une image dont la qualité esthétique laisse certes à désirer mais dont les principes de mise en oeuvre abordés seront ensuite réutilisables sur des images de votre choix. En route...

Première étape

Vous lancez le programme, puis créez une nouvelle image (en laissant les paramètres par défaut, en l'occurrence ceux-ci n'ont guère d'importance).



Deuxième étape



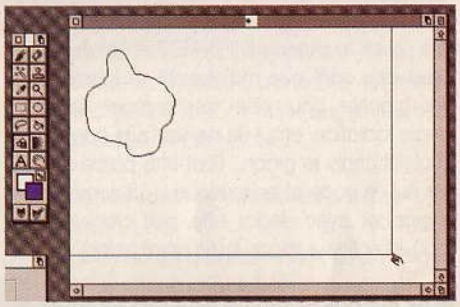
Vous choisissez une couleur dans la palette que vous glissez/déposez sur le champ de couleur de premier plan. Ensuite, avec un pinceau rond vous dessinez une forme pleine quelconque. (A noter que le réglage de la taille du pinceau peut se faire en une fois si l'on déplace le curseur du rayon interne au même niveau que le curseur de rayon externe).

Troisième étape

Vous sélectionnez dans la fenêtre d'outils le masque auto (icône de baguette magique) et cliquez ensuite sur la forme dessinée ; la tolérance de la baguette est réglée ici au minimum. La forme est alors masquée. Dans le menu pop-up de la fenêtre du masque auto, cliquez sur masque auto uniquement". Ceci a pour effet d'enregistrer le masque nouvellement créé.

Quatrième étape

Cliquez dans la fenêtre d'outils sur le las-

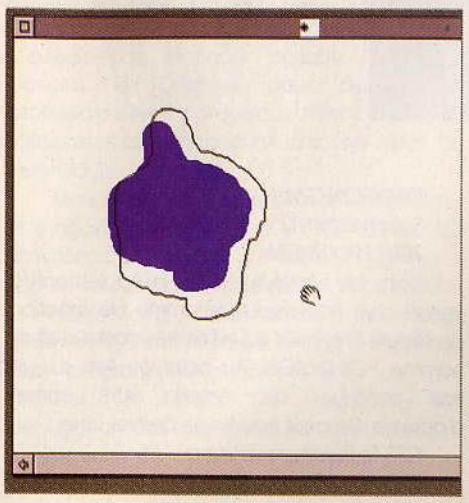


so, puis dans la fenêtre de paramètres dudit outil sur l'option de prise en compte du masque. Ceci aura pour effet de créer un lasso à l'image du masque, c'est-à-dire en reprenant les contours.

Cinquième étape

Toujours dans la fenêtre d'outils, cliquez sur l'outil vectoriel, ce qui provoque l'ouverture de la fenêtre correspondante. Ensuite déplacez l'objet vectoriel vers le haut et la gauche (et oui, les lassos sont par essence des objets vectoriels) en ayant au préalable, si ce n'est pas encore fait, activé l'affichage des vecteurs. Ce déplacement permet de faire apparaître le coin inférieur droit de l'ensemble de l'objet, coin qu'il faudra saisir" à la souris (le curseur se transforme en un index pointé au lieu d'une main à plat) afin de modifier sa taille. Dans notre exemple, il s'agit d'agrandir légèrement l'objet. A noter qu'un

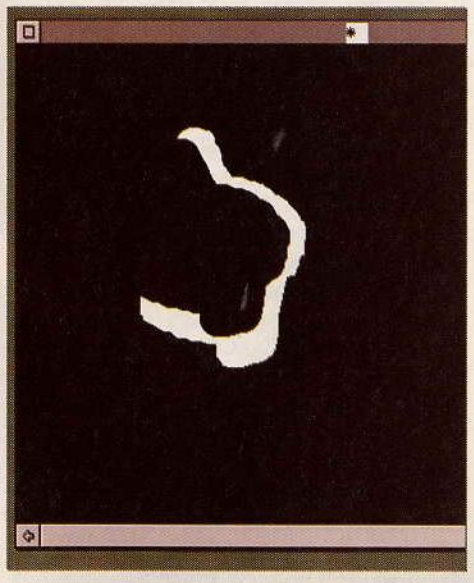
double clic sur l'objet permet d'en activer l'édition, c'est-à-dire d'avoir accès aux diffé-



rents points de contrôle dont il est constitué, mais dans notre travail actuel ceci ne sera pas nécessaire.

Sixième étape

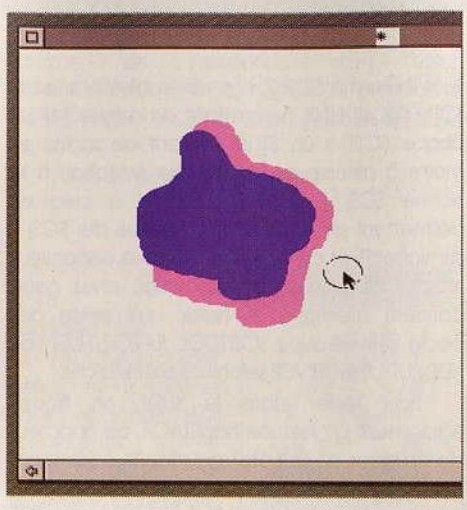
Affichage du masque désactivé, affi-



chage de l'image et des vecteurs activé, déplacez l'objet vectoriel de manière à le décaler par rapport au motif dessiné.

Septième étape

Cliquez dans la fenêtre d'outils sur l'icône du masque auto et dans la fenêtre de paramètres qui s'ouvre, cherchez et validez dans le menu pop-up l'option lasso –› masque". Nous procédons de la sorte à l'opération inverse qui consiste à prendre en compte le lasso modifié pour en faire un masque. Si l'on valide alors l'affichage du masque, on constate que le motif de départ est toujours masqué ainsi que quasiment tout le reste de l'image à l'exception d'une frange non masquée le bordant. C'est précisément l'effet recherché afin d'y peindre ce qui dans notre exemple pourrait être une ombre. Pour ce



faire, après avoir choisi la couleur voulue, il ne faudra pas oublier de cliquer dans la fenêtre d'outils sur l'icône qui active le masque, autrement dit qui fera en sorte que les parties masqués seront effectivement protégées.

Tout au long de ces étapes, il convient également d'enregistrer au fur et mesure son travail par appui sur la barre d'espace ce qui a pour effet de mettre à jour le buffer d'undo.

Alors ?

Cet exemple simple s'il en est montre l'interactivité entre le masque et le lasso. Celle-ci renforce considérablement la puissance et donc les possibilités de chacune de ces deux fonctions.

Édition

Revenons quelques instants à l'édition possible d'un lasso en mode vectoriel. Ceci rend possibles les démarches suivantes. Imaginons qu'il faille détourer un premier plan (personnage par exemple). On pourra alors en dessiner" le contour plus ou moins grossièrement au lasso, l'éditer en mode vectoriel, ajuster les points de contrôle, transformer le lasso en masque et procéder au travail envisagé. La même démarche est bien entendu réalisable avec la baguette magique".

That's all !

Fin de cette première visite commentée dans Photoline. Il y en aura d'autres, tant il reste de choses à explorer, à découvrir, à exploiter. A nous les belles images !

Patrick BONNET

LES MODULES ET PILOTES POUR CALAMUS SL

en attendant leurs tests prochains, voici la liste actuelle de tous les modules et pilotes pour CALAMUS SL disponibles.

MODULE MERGE
MODULE FILTRE
DISQUETTE FILTRES SUPPLEMENTAIRES POUR FILTRE
PAINT
CALPLOT
HILFSLINIEN
TABELLEN
EDDIE 2
FEINDATEN
PILOTE D'IMPORTATION PICT
PILOTE POSTSCRIPT LEVEL 2 IMAGE
PILOTE D'IMPRESSION TIFF
SPOOLER TIFF POUR INTERFACE LINOTRONIC
PILOTE D'IMPRESSIONS SHINKO CHC-S-445
PILOTE D'IMPRESSION VDI 3
PILOTE WACOM UD-SERIE
PILOTE WACOM ARTPAD
MODULE MASQUE
MODULE TOOLBOX PLUS
MODULE LINE ART 1.5
MODULE BRIDGE 2.O
MODULE BLEND
MODULE CURVE & LINEMODULE 4 COLOR HKS (incluant FARBFÄCHER)
MODULE STEREO MAGIC
MODULE PHOTOTOUCH
MODULE FONT JONGLEUR
MODULE CLIPART
MODULE RASTERCACHE
MODULE GDPS
MODULE HELP EDITOR
MODULE GRIDPLAY
MODULE STOPWATCH
MODULE C-QUADRAT
STARSCREENING › 72O dpi
STARSCREENING PRO
PACK COURBES POUR STARSCREENING
PILOTE EPS › FONTES SERIALISEES CVG
MODULE JOB
PILOTE IMPORT PHOTO CD
PILOTE IMPORT/EXPORT RTF
PILOTE IMPORT EPS – PHOTOSHOP
PILOTE IMPORT HELL + SCITEX
PILOTE MICROTEC 3OO / 6OO ZS
PILOTE CLC 1O / C8OOO SCANNER ET IMPRESSION
FONTES
TYPE ART 1.O4
TYPE2TYPE
TYPE ART 2.O

revue de presse

Voici une rentrée qui s'annonce tristement côté presse avec l'arrêt de ST FORMAT après celui d'ATARI WORLD en Grande Bretagne. Les ataristes anglais se retrouvent orphelin, mais pas pour longtemps puisqu'un nouveau magazine, intitulé ATARI NEWS (titre à vérifier) doit sortir en Octobre. On devrait y retrouver une bonne partie de l'équipe de ST FORMAT. Reste à savoir qui en est l'éditeur, si c'est toujours FUTURE PUBLISHING ou un petit nouveau dans la scène atarienne. On a hâte de savoir.

ST COMPUTER

7/8
Juillet/Août 1996

ST COMPUTER est de retour, non pas dans notre boîte aux lettres, mais dans nos mains grâce à Fredi ASCHWANDEN qui a eu la gentillesse de nous prêter son exemplaire ! Il faut dire qu'il a de quoi être fier, puisque le numéro un allemand du monde ATARI est ébahi par les performances de l'HADES 60. Je ne reviendrais pas sur les détails, ils sont suffisamment expliqués dans le dossier HADES.

Mais le sujet du mois, et celui de la couverture toujours aussi sublime, c'est INTERNET DEUXIEME GENERATION. ST COMPUTER a toujours marqué un penchant très appuyé pour le Net et là ils ont de quoi se réjouir puisque les dernières versions du pack WWW sont vraiment performantes. Il ne nous manque que le PPP, mais, et vous devez le savoir si vous avez lu l'article d'Hervé PIEDVACHE, le SLPI marche à merveille chez IMAGINET qui a plusieurs point d'accès dans toute la France. Pour LA TERRE DU MILIEU, nous avons trouvé encore plus près des Houches chez ICOR à Chambery. D'ailleurs, si vous avez des infos concernant un provider chez qui WWW marche bien, signalez-le nous, on fera un de ces quatre une carte de la connexion Internet sur ATARI.

L'autre test du mois (après l'Hades qui s'étale sur cinq pages), c'est LINK 96. Cette interface intéressera moult lecteurs de chez nous, car elle répond à un problème de plus ne plus croissant. En effet, à l'heure où les disques durs sont de plus en plus gros et de plus en plus sous la norme SCSI 2, nos vénérables interfaces TOP LINK et LINK permettant de connecter un disque SCSI à un ST(e) arrivent de moins en moins à assurer du fait de leur limitation à la norme SCSI 1. LINK 96 répond à cela en permettant de connecter un disque dur SCSI 2 sur votre ST et ce quelle que soit sa capacité. Il récolte cinq souris (le top quoi) chez notre confrère allemand. A noter qu'il existe des packs LINK 96 avec SCSITOOL JUNIOR/HUSHI ou HDDRUTIL/HDDRIVER selon vos préférences.

Pour rester dans le sujet, on trouve également un test de hdpSTACK, compacteur de données de son état, qui récolte également cinq souris pour sa compatibilité avec les partitions Minix XFS 0.60 PL11, BIG-DOS pour TOS et MINT ainsi que sa très grande stabilité. C'est un produit HEYER & NEUMANN.

Côté périphérique, c'est l'ARTPAD II et le modem OMNI 288 de chez ZyXEL qui montent également sur le podium avec, respectivement, cinq et quatre souris. Décidément, c'est un mois faste pour ST COMPUTER !

On trouvera également, sous la rubrique ÉMULATION, du rédactionnel sur JANUS, MagiCMac et Magic-Pc. A part cela les développeurs se réjouiront d'un article sur le GNU-RCS. Quant aux jeux, il y a un petit nouveau du nom de SKY FALL, qui récolte 80% dans tous les domaines (graphisme, son, jouabilité et intérêt) et ULTIMATE ARENA FALCON qui récolte 50% pour le graphisme, 70 pour le son, et 60 pour la jouabilité et l'intérêt.

Ce qu'il y a de particulièrement pratique avec la presse étrangère, ce sont les actualités et publicités. On y apprend des foules de choses comme l'existence d'un logiciel d'écriture de partition intitulé MUSIC EDIT qui en est à sa version 2.3. Vu que ce type de logiciel, qui faisait florès sur nos machines, il y a quelques années, tend à se raréfier, on se réjouira d'apprendre la venue de ce dernier. Je donne d'ailleurs l'adresse pour ceux que cela intéresse :

Prof. Herbert WALTZ (un nom prédestiné)
Anton-Köck-Str. 8a
82049 PULLACH

On apprend aussi que le BASIC OMIKRON n'est pas mort et que sa version 5.0 tourne sur MagiC(5/Mac). J'en vois déjà qui tournent de l'oeil. Allez je leur donne également l'adresse d'OMIKRON.

OMIKRON GmbH
Sponheimstr. 12
75177 PFORZHEIM

Dans les nouveautés, il y a également la venue d'un nouveau programme de création de circuits imprimés qui a l'air très costaud et se nomme PCB-DESIGN. Au point ou j'en suis, je vais continuer de remplir votre carnet d'adresse. On peut trouver ce dernier chez :

GFS Softwareenwicklung
Dpll.–Ing. Gerhard FISHER
Lichtenfelserstr. 1
???

Mince il manque la ville. Bon si vous connaissez une Lichtfelserstraße, tentez le coup, on ne sait jamais. Je rappelle tout de même, qu'en dehors de PLATON distribué chez nous par l'APAK, il y a aussi CIRCU-IT chez MAXON sur le même sujet.

Les PUBS !!!

Et bien en lisant celle de SOUNDPOOL, on découvre la toute nouvelle version de CD RECORDER PRO qui n'a, visiblement, plus rien à voir avec le CD RECORDER que l'on connaît. Comme apparemment il y a embrouille entre BERND LORHUM et SOUNDPOOL à ce sujet, j'ai bien peur que les opérations de mises à jour ne fonctionnent guère. J'en ai touché un mot à PARX qui s'en occupe.

Voilà pour ST COMPUTER. Ca fait beaucoup pour lui tout seul, mais on ne l'a que si rarement que lorsqu'on le retrouve, il y a généralement plein de choses à apprendre.

ATARI ST NIEUWS

n°86
juillet 1996

Je remercie encore une fois ACN qui nous envoie avec une régularité irréprochable leur magazine (on vient d'ailleurs de recevoir celui de Septembre, mais faute de place, on le traitera le mois prochain). Ce n'est pas le plus facile à comprendre, mais au moins, il est toujours là à temps.

Le sujet du mois est un programme français

intitulé STRIP CARTOON édité par le FaST Club. Vous le connaissez certainement puisqu'il existe depuis un bon moment déjà. Ce qui est nouveau, c'est sa version anglaise. Ce n'est d'ailleurs pas étonnant puisque l'auteur a traversé le Channel pour des raisons professionnelles il y a quelque temps déjà. Il n'a visiblement pas abandonné la scène ATARI. On s'en réjouit.

Mais pour prendre les choses dans l'ordre, le magazine débute avec un test du Jaz qui fonctionne à merveille sur toute la gamme si l'on en croit l'article. La suite c'est SPC MODULA 2. Arrêtez-Moi si je me trompe, mais il s'agit visiblement d'un système complet à l'intention des programmeurs comprenant un des utilitaires, un éditeur, un compilateur, un débuggeur, des bibliothèques... Bref de quoi remplir votre disque dur. J'ai bien peur pour ma part, en essayant de parcourir l'article, qu'il ne s'agisse que d'un ancien programme.

Par contre ce qui est nouveau, c'est OASIS dont traite l'article suivant. Il faut aimer l'interface, mais ce système semble recueillir de plus en plus d'adepte et ce d'autant plus qu'il permet (ou va permettre à vérifier au moment de la sortie de ce magazine) la connexion Internet en PPP. Son grand intérêt est de tourner sur MAC, PC et ATARI. Ah cela vous dit quelque chose ? Et bien OASIS c'est OMEN le fameux système multimachines annoncé il y a quelque temps déjà. Pour ma part je n'en suis pas fou, mais si cela récolte un tel succès, c'est certainement que cela en vaut la peine.

L'article suivant va réjouir les développeurs, puisqu'il s'agit du COMPENDIUM enfin édité en CD ROM. Je signale d'ailleurs que LA TERRE DU MILIEU en a commandé aux USA et que nous devrions an avoir en stock au moment où vous lirez ces lignes. Certes certains me diront qu'il manque pas mal de choses dans le COMPENDIUM, mais l'image d'ouvrage de référence que s'est constitué ce produit prouve bien son indispensabilité.

Le problème avec ATARI ST NIEUWS, c'est que l'on ne sait jamais si l'on a affaire à un nouveau ou à un vieux programme retesté. Pour le suivant, je pencherais plutôt pour la dernière hypothèse tant l'esthétique de l'interface date du début du ST. Cela s'appelle THE MIX MACHINE et vous propose d'éditer des échantillons de façon relativement basique. Je ne m'étends donc pas dessus et d'ailleurs, si c'est un programme récent, on se demande bien le pourquoi de son existence vu le peu d'intérêt qu'il semble nous offrir et ce d'autant plus que ZERO X est le sujet suivant. La version testée est la 1.51 qui, visiblement, n'offre toujours pas le direct le disque. On y reviendra d'ailleurs bientôt dans un cahier musique.

S'ensuivent deux autres morceaux : la classique découverte du HOME STUDIO et un test de CYPRESS 1.72.

Pour les jeux on trouve SUPER STARIO LAND, DYNABUSTERS + et DUCK DASH qui a l'air très joli. Mais un jeu en capture noir & blanc sur du papier journal, ça ne dit pas grand-chose alors j'arrête là la lecture de cet ATARI ST NIEUWS qui touche à sa fin.

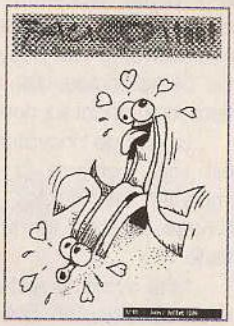
Si tout de même, la lecture des pubs nous informe de l'existence d'un salon PC-ATARI-AMIGA les 20, 21 et 22 Septembre 1996 à Eindhoven. Ledit salon s'intitule BENELUX COMPUTER'96.

Allez, on passe aux fanzines

FAUCONtact

N°15

Juin/juillet 1996



FAUCONtact sont venus en personne nous apporter leur nouvel opus.

Nous avons ainsi pu avoir la couverture refusée en scoop. Je vous laisse deviner laquelle est l'officielle et laquelle est la censurée (allez ce n'est pas bien dur).

Il semble qu'au final le fanzine finisse tout de même par ne plus paraître pour cause d'éclatement de l'équipe rédactionnelle. Il y aura au moins un numéro suivant mais après, mystère. A moins que le fonctionnement par Internet ne permette facilement le travail à distance.

Mais revenons à ce numéro qui est particulièrement bien rempli. Il démarre bien évidemment avec tout ce qu'il faut savoir pour se rendre à la dernière A.G. de l'association avant dissolution. Cette A.G. aura déjà eu lieu lorsque vous lirez ces lignes, donc inutile de se précipiter sur ce numéro, à la lecture de cet article, pour vous y rendre.

La rubrique GRAIN DE POUSSIERE (les actualités) démarre sur les projets CENTEK, dont le fameux clone qui semble de rêve. Tellement d'ailleurs qu'on se demande si les caractéristiques et le prix pourront être tenus, quand on voit le mal qu'ont eu MEDUÉ SYSTEM et CARASYS pour faire des prix-planchers...

On apprend également qu'un studio d'enregistrement, spécialisé dans la dance music, travaille exclusivement sur ATARI et propose de vous enregistrer y compris à distance. Je ne vous dis pas l'adresse, allez donc acheter FAUCONtact. Si vous pratiquez ce genre de musique en tant que compositeur, votre achat sera de toute façon rentabilisé.

A propos de musique, on parle également de DIGITAL TRACKER 1.9 qui devrait avoir un test dans le prochain ST MAG.

Mais la news du numéro, c'est l'existence d'un fanzine intitulé MUSIQUE & TOS spécialisé dans la MAO sur nos machines.

Exit les news attaquons le gros du magazine avec un compte-rendu de la VOLCANIC PARTY. Cette méga party sur trois jours regroupait tous les types de machines. Visiblement les FALCON regroupaient un peu plus qu'on ne pouvait s'y attendre avec un tiers des participants. SPLASH est visiblement déçu par contre de la prestation de tous les falconnistes ainsi que des amigaïstes qui semblent connaître un manque d'inspiration cette fois. Mais peut-être est-ce là l'ambigüité de la démo qui se veut une démonstration d'un savoir faire technique plus qu'artistique ou narratif. Reste que les démos WILD (démos non exclusivement informatiques) ont rattrapé le tout avec notamment SATURNE qui a refait une pseudo démo en vidéo mais uniquement avec des objets réels (canard en plastique, théière, crayon...).

Le test hard, c'est la CENTurbo 1, mais réellement 1. C'est-à-dire de l'époque OXO et non CENTEK. il y a tout de même un addendum sur CENTscreen et CENTvidel, les super agrandisseurs d'écran pour la CENTurbo dont nous vous parlions le mois dernier. Je profite de cette revue de presse pour réitérer mon admiration devant le sélecteur de résolution qui remplace de façon totalement transparente (et beaucoup plus réussie) celui du FALCON.

A noter que Roland TOMCZAK trouve une utilité supplémentaire à la CENTurbo pour les programmeurs : pouvoir tester en VGA un logiciel prévu pour le RVB grâce aux nouvelles résolutions du VIDEL.

Parmi les logiciels testés on trouve EDC dont le testeur ne peut plus se passer, et surtout STOOP qui est un superbe logiciel de boot façon X-BOOT mais en beaucoup plus joli. Son seul défaut est de ne fonctionner que sur FALCON (et mon MEDUSA alors ?). D'un autre côté, étant intégralement dédié au rapace, il exploite à fond tous ses paramètres (cache, HP interne, résolutions...). Je ne saurais trop vous le conseiller si vous avez un FALCON et ce d'autant plus que c'est un shareware.

On trouvera aussi la suite du regard sur le commodore 64, une bidouille pour passer son coprocesseur à 32 Mhz, un article d'EDOX sur le SCSI (en fait de Gary FIELD et retraité par EDOX) ainsi que l'annuaire des associés possédant un FALCON et ayant donné leur accord pour

publication.

Un avant dernier numéro de qualité qui mérite le détour. Mais quand j'y pense, qu'allons nous devenir sans PESTOUILLE ?

ST ECHOS

n°9

Mai-Juillet 1996

La couverture pourrait être drôle, si on ne voyait les annonces des membres de la rédaction régulièrement proposer leur matériel ATARI à vendre sur le 3615 ST MAG ou si les récents numéros ne nous avaient pas montré un net désintérêt de notre système au profit d'autres monde. La question n'est pas de leur reprocher de passer ailleurs, mais tout simplement de constater un faux semblant qui finit par être gênant. L'exemple type de ce numéro (hormis la couverture) : que vient faire la photo d'une BE-BOX dans l'article sur LET THEM FLY ? un autre exemple en est l'article sur le téléchargement par satellite qui ne peut se faire, si l'on en croit l'article, que sur... PC.

Heureusement le contenu est tout de même remonté depuis trois numéros avec un test de Jérome HUBERT sur MAGIC 4. J'avoue partager totalement son point de vue : MAGIC c'est très très bien à condition que ses programmes soient compatibles. Je ne l'utilise malheureusement pas sur mon FALCON (bien que je l'ai et le trouve génial) car la majorité de ce que j'utilise (musique) n'est pas compatible. Je noterai quand même que QUINCY, lui fonctionne sous MAGIC et c'est un point que j'ai oublié de notifier dans mon article le mois passé.

ST&Co s'associant avec PFM, ADRENALINE et NLC pour présenter la GIGAFUN, il était donc logique qu'il y ait toutes les infos nécessaires pour s'y rendre, ce que nous n'avons pu faire comme prévu, un empêchement étant arrivé au dernier moment.

Le courrier des lecteurs à toujours une place prépondérante dans ST ÉCHOS et il est à signaler que son orientation clients mécontents" est unique dans le monde des fanzines ATARI. C'est donc une vitrine que l'on ne retrouve nulle part. A lire pour infos, tout en se disant tout de même qu'il ne s'agit là que d'une seule partie du litige, les magasins en question n'étant pas représentés au côté de la lettre de récrimination (peut-être est-ce d'ailleurs une fuite de la part des revendeurs accusés).

Christophe CORDONNIER nous fait une petite présentation d'ARABESQUE 2 et est visiblement sous le charme de l'interface. Il est vrai qu'elle est absolument splendide.

Tout comme dans FAUCONtact, on trouve un test d'EDC qui s'avère décidément indispensable aux possesseurs de disques durs de faible capacité. PARX est également à l'honneur avec DFORM et D2M 2.51.

Quant à l'article de François CANAVY sur CUBASE AUDIO en accéléré (avec une CENTurbo 1), il me semble qu'il a déjà été publié, mais peut-être est-ce une erreur de ma part.

Allez pour finir il y a un court article sur la programmation en C et la présentation du CD ROM ST ECHOS qui mérite un test complet pour le mois prochain, par manque de place pour cette rentrée.

FALK MAG

n°4

été 1996

Visiblement Alexandre GARCIA, qui s'occupe de la distribution de FALK MAG, est dans le même cas que mois : son archive du n°3 a un problème et ne veut pas se décompacter. Heureusement le 4 vient de m'arriver et je vais pouvoir à nouveau reparler de ce splendide disk mag qui, rappelons-le, tiens maintenant sur deux disquettes.

La grande innovation de ce numéro quatre est sans conteste la possibilité de pouvoir imprimer les articles et(ou) de supprimer l'image de fond, lorsqu'on a du mal à lire le texte.

Mais avant de rentrer dans le vif du sujet, je voudrais signaler que dans les cadeaux coutumiers, il y a BAD MOOD et surtout un petit programme totalement inutile, mais absolument éclatant qui permet de bouger des globes oculaires raytraçés à la souris. Ca vaut le détour !

Première impression au chargement, c'est toujours aussi beau... et parfois aussi peu lisible, mais cette fois-ci on peut imprimer et même sauver le fichier sous forme d'ASCII, donc ça passe.

L'édito/news nous parle abondamment de l'HADES, de la PARSEC et du CENT 040/060. Pour ADELANTE, il y a là matière à redonner un bon coup de fouet au monde ATARI pour peu que ces produits soient visibles partout. Pour répondre à ADELANTE, je dirais que pour l'HADES, nous nous sommes réunis à plusieurs pour cela, mais il faut savoir qu'il n'y a aucune chance de le voir à la FNAC, il faudrait des sommes que même STUDIO CAPITALE ne peut avoir. Cela représenterait un investissement colossal en pub TV ou autres. Par contre des publicités bien ciblées et surtout des démos sur place peuvent permettre de reprendre du poil de la bête dans des domaines comme la PAO ou la 3D (CARASYS s'y emploie d'ailleurs énormément). L'édito/news se termine par une présentation de la GIGAFUN'96.

Le menu NOUVEAUTE propose une présentation de RADICAL RACE, CONQUEST OF ELYSIUM, KILLHINGS, X-MOON, SKY FALL, PAINIUM DISASTER et RUNNING. Rien que du beau monde ! On y trouve également un article sur BAD MOOD, des tests de jeux JAGUAR et surtout un avertissement salutaire à ne pas utiliser CARPE DIEM. Jean-Jacques vous a déjà expliqué, il y a peu, les conséquences désastreuses de ce virus sur votre disque dur. Alors, au risque de paraître lourd, je le répète : N'UTILISEZ SURTOUT PAS CARPE DIEM !!!

Le menu PROGRAMMATION est composé de cinq articleS : INITIATION AU 68030, INITIATION AU C, TRIS (DU VERBE TRIER), PLASMA ET LOI DE MURPHY 2. Je n'y connais rien en programmation, j'aurais donc du mal à vous expliciter tout cela.

Le menu MEDIA n'a pas grand-chose à voir avec l'ATARI, mais les fans de TWINPEAKS, du rock, de Franck ZAPPA, de METALLICA et de Salvador DALI apprécieront cet encart culturel de haute tenue.

Le menu DIVERS vous offre un test complet de D2M, une présentation du monde Internet comme un moyen de ne plus être seul sur sa planète atarienne, une réflexion de TAN NOZ sur la BE-BOX présentée comme la super machine (ce qui est vrai) mais qui, il faut bien le dire, ne prendra certainement pas la place du PC (APPLE n'y arrive déjà pas en étant installé depuis un bon bout de temps), mais risque de aussi de démobiliser les scènes ATARI, AMIGA et autres pour du vent. Si je dis du vent, c'est aussi un peu moi qui parle car il faut reconnaître, qu'à part un lancement médiatique très hautain (il faut écouter J.L. GASSEE parler pour comprendre ce que je dis), il n'y a rien, absolument rien sur BE-BOX à l'heure actuelle. J'ai là du mal à imaginer comment un démarrage pourrait avoir lieu, alors que sur MAC, AMIGA, ATARI, ACCORN, il y a des centaines de programmes (voire des milliers) déjà dispos qui en font des machines utilisables. J'ai une fois entendu Jean Louis GASSEE dire qu'il ne lancera sa machine qu'à partir du moment où il y aura 1000 programmes en développement. Autant dire que c'est franchement mal parti et qu'à mon sens la BE-BOX finira comme le NEXT en machine prodige mort-née faisant le prestige de quelques développeurs la possédant. Attention aux mirages ! La puissance c'est bien, mais si rien ne tourne dessus, est-ce que cela vaut vraiment la peine ? Pour ma part, je préfère me battre pour un univers qui existe réellement et même si le TOS n'est pas aussi puissant que le

système de BE-COMPUTER, au moins, on peut s'en servir !

Mais revenons à nos moutons (que nous sommes fiers de ne pas être comme une bonne partie de pécéïstes). FALK MAG vous explique tout sur EVOLUTION le projet de Bertrand MARNE et si vous n'étiez pas encore au courant, c'est l'occasion de vous renseigner sur cette opération très utile à notre univers.

Mais qu'on-il donc à se replonger tous dans le passé ? A l'instar de FAUCONtact et son C-64, RAMLAID vous explique tous les bienfaits du CPC. Damned, à ce train on va vite se retrouver avec le PET ou le SINCLAIR en couverture !

Le menu HUMOUR concerne un source fictif de MICROSOFT prenant ses utilisateurs pour des cons, une preuve qu'ils n'en sont pas loin avec la liste des erreurs systèmes oubliée" dans la doc de WIN'95, une mise en garde contre les dangers d'une utilisation prolongée du même WIN'95 et un essai de dialogue en HAL (ordinateur bien connu des cinéphiles) avec un certain Dave.

Le dernier menu concerne le HARD. On y parle de NEMESIS, la carte accélératrice de BLACK SCORPION (APEX MEDIA) pour FALCON qui devrait coûter moins de 400 F, des tests de modem et un article/test sur les extensions audio pour FALCON. Eh Fabrice ! ton voeu est exaucés, tu as vu qu'il y a maintenant les JAM 2 et 8 IN ?

Ainsi ce termine ce numéro et, encore une fois, la musique est superbe (signée SoulFish cette fois).

A se procurer d'urgence, si vous avez un FALCON.

FALCON SEULEMENT

n°4
28 Mai 1996

: FALCON SEULEMENT est une mine d'or pour tous les falconnistes. Imaginez qu'un certain pascal CORNOT s'est ingénié à recenser tout ce qui concerne le FALCON. Attention, quand je dis tout, c'est tout ! Vous y trouverez bien sûr ST MAGAZINE avec les couvertures digitalisées et les index, les fanzines, les associations (ce qui va souvent de pair), les revendeurs, les éditeurs, les BBS, les FTP, les livres, les CD ROMS, les programmes, les périphériques... et même les jeux ST qui tournent sur FALCON et comment ils tournent. Un travail de titan.

Tous les programmes sont classés par genre et ce fou de MONITOR (son pseudo) a été jusqu'à référencer toutes les fontes CALAMUS SL disponibles (et dire que j'en ai 3 000 sur un CD ROM !!!).

A ce niveau-là, ce n'est même plus une bible, c'est un monde complet que Pascal est en train de nous concocter. Un peu à la manière d'un intendant de Dieu, il archive, classe et ordonne toute cette fabuleuse création dont nous usitons et usons tous les jours. Bien sûr, il n'a pas encore terminé, mais ce qui est déjà avancé est totalement monstrueux.

Comme MONITOR est un malin, il a réalisé tout son catalogue au format HTML et le livre avec CAB pour être visualisé. Du coup on peut le consulter sur n'importe quelle bécane (et oui, même un PC). Graphiquement, c'est très réussi et la question qui me vient immanquablement à l'esprit est :

Mais bon Dieu ! (notez la réplique) pourquoi n'en fait-il pas un site web ? Je m'en vais de ce pas lui proposer de l'intégrer au site ST MAG (bien pauvre à l'heure actuelle il faut dire).

A découvrir d'urgence !!!

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook 1024226 HEIKENDORF, ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM, / HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER
Postfach 59 69, D-65734 ESCHBORN / ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49 / 10144 TORINO / ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING
Somerton, Sommerset TA11 6TB / ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux / 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT / 63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole / 67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST
7, rue Félix Gaffiot / 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

O NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
abonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618 LONINGEN / ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9, 88662 UBERLINGEN / ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière, 35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a, 28876 OYTEN / ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

LYNX CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32

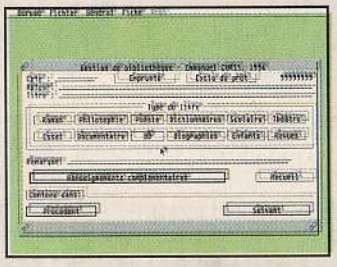
JAGUAR CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE
tél +tél + fax (16) 63 26 03 32

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses, 83210 SOLLIES-PONT
tarif : 150,00 F/an – 4 n°

FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue eds Ribottées
21000 DIJON
abonnement : 150,00 F/10 n°

ATARI

Bureautique



✓ Biblio 1.1
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Cette petite base de données, de réalisation française, est particulièrement bien conçue pour gérer une bibliothèque personnelle (ou plus importante). Le principe des renseignements complémentaires permet d'avoir des infos spécifiques pour un type de livre (roman ou BD).
Programme et doc en français.
/BUREAU/SGBD/BIBLIO11.TOS

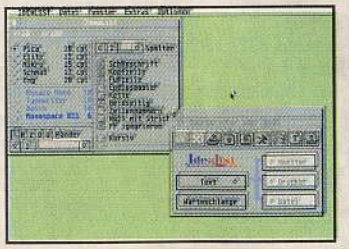
▼▼▼▼▼

✓ Multicomptes 1.07
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Multicomptes est une comptabilité personnelle en shareware, plutôt bien réalisée et complète. 99 comptes simultanés, 30 types de mouvements, 52 postes, opérations automatiques, rappel des derniers libellés, etc. Offre maintenant un budget prévisionnel en tableau et graphique. Cette réalisation française est à essayer.
/BUREAU/DIVERS/MLTCM107.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Qed RSC 3.82F
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Qed est un des éditeurs phare du domaine public présent sur nos machines. Voici son fichier RSC traduit en français par Jean-Michel Coinus.
/BUREAU/TTEXTE/QED_382F.TOS

Réf. : ST1737



✓ Idealist 3.75
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo
Voici, dans sa toute dernière version, LE programme d'impression de textes ASCII. Tout est configurable et la plus part des imprimantes sont supportées. Vous disposez d'une prévisualisation (avec loupe !) et il est possible d'imprimer en plusieurs colonnes. Tout ceci se configure avec une interface graphique superbe !
/BUREAU/IMPRIMER/IDEAL375.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Ideatool 3.75
STF/STE/TT/Falcon
Cette archive rassemble les utilitaires complémentaires à Idealist 3.75.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEAT375.TOS

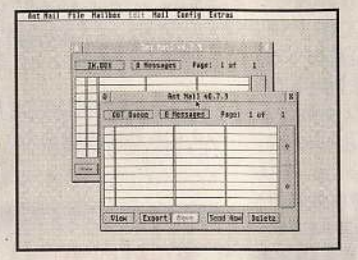
Réf. : ST1738

✓ Papyrus Gold démo 4.14
STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)
Est-il encore nécessaire de présenter un des meilleurs traitements de texte sur Atari. Oui, mais avec du concret. Voici donc une démo qui, comme les précédentes, permet de sauver. Sa limite est d'une seule impression par session.
C'est en allemand, mais la lecture de la page du journal consacrée à Papyrus 4 achèvera de vous convaincre que ça vaut le coup d'oeil.
/BUREAU/TTEXTE/PAPYD414.TOS

Réf. : ST1739

Communication

✓ AntMail 0.7.9
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Programme en freeware pour l'e-mail (courrier électronique sur internet). Bonne conception, paramétrage pratique, mais n'a ni viewer ni éditeur. Il faut utiliser des applications



externes, ce qui est à la fois un avantage et un inconvénient.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/ANT7_9.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Swiftel Photo 3.03
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Swiftel Photo 3.03, l'émulateur de minitel lié à Sweetel, gérant dorénavant l'émulation de minitel photo. Belle interface, et excellente suite pour un produit qui a déjà fait ses preuves.
/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFTP303.TOS

Réf. : ST1740

✓ Costa 1.41F
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Costa est une application qui permet de calculer le coût des communications téléphoniques. De nombreux paramètres permettent de fixer les tarifs de base.
Programme et doc traduits en français par Jean-Michel Coinus.
/COMMS/COST141F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ StarCall 2.1aF
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Voici, au complet, ou presque, les fichiers sources et autres nécessaires au fonctionnement de Starcall 2.1a, entièrement traduits en français par Jean-Michel Coinus.
/COMMS/TERMINAL/STAR21AF.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Starcall 2.1 aide
STE/TT/Falcon
Fichier d'aide en français au format Diderot pour StarCall 2.1a. Traduction de Jean-Michel Coinus.
/COMMS/TERMINAL/S21AFDID.TOS

Réf. : ST1741

Falcon (1.44)

✓ DSP Kit 0.1
Falcon
DSP-Kit est un kit d'assemblage, avec de nombreuses librairies sources, pour programmer le DSP 56001 et sa matrice.
/PROGRAMM/OUTILS/DSPKIT01.TOS

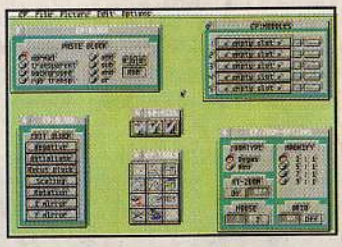
▼▼▼▼▼

✓ Shoot Them Up Lib 1
Falcon
Voici une librairie contenant plus de 300 sprites destinés à être utilisés par les programmeurs de Shoot Them Up sur Falcon.
Cette librairie est totalement libre d'utilisation. L'auteur demande toutefois que l'utilisateur s'enregistre (sans qu'il soit question d'argent).
Doc en anglais.
/PROGRAMM/OUTILS/SHOTLIB1.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Studio Son v2+ démo
Falcon (VGA 16)
Version de démo du nouveau Studio Son, véritable laboratoire de trafic sonore édité par Studio Capitale. Un petit bijou à réserver au Falcon car sur TT c'est instable. De toute façon, les possibilités de traitement de son du programme méritent largement un son haut de gamme que le TT ne peut pas offrir.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/STUDSON2.TOS

▼▼▼▼▼



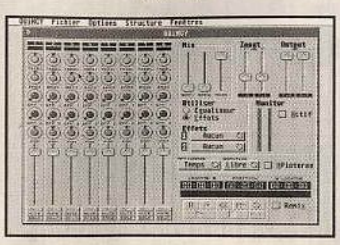
Téléchargez tous les softs !

par Minitel :

Le kit pour télécharger comportant un *câble* + le logiciel *Sapristi* coûte 95F port compris,
Sapristi seul : 15F port compris

✓ Escape Paint 0.05E
Falcon
Nouvelle version de ce programme de dessin qui ne possède pas tous les outils à la pointe de la retouche, mais fonctionne en True Color. Son interface est superbe et il peut constituer un bon outil quand on n'a pas besoin de mobiliser une grosse artillerie.
Programme et doc en anglais.
/GRAPH/DESSIN/ESCP_05E.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Quincy Démo 1.0
Falcon (>=640x400)
Version de démo de Quincy, programme de Gilles Barges autrefois connu sous le nom de Quartet. Un direct to disk 8 pistes, avec corrections et effets, maniable à la souris, avec monitoring, etc.
/MUSIQUE/QUINCY.TOS

Réf. : ST1742

✓ MoonGames X Loader
Falcon
Quand vous jouez à MoonGames (le clone de Moon Speeder), vous êtes limité à trois crédits (parties). Ce petit programme permet d'en avoir 8.
/JEUX/ACTION/MGLX.TOS

▼▼▼▼▼

✓ MoonGames (1)
Falcon 4 Mo
Voici la version directement corrigée de MoonGames (la première version ne tournait pas sur Falcon 4 Mo). C'est un clone de Moon Speeder, une course impitoyable sur des paysages lunaires. Réunir les quatre disquettes (archives) dans un même dossier. Démarrer avec la touche Control pour disposer du maximum de ram. Le message indiquant un problème de ram apparaîtra, mais ne vous en souciez pas.
Première partie
/JEUX/ACTION/MOONGAM1.TOS

Réf. : ST1743

✓ MoonGames (2)
Falcon 4 Mo
Deuxième partie de MoonGames. Réunir les quatre disquettes (archives) dans un même dossier. Démarrer avec la touche Control pour disposer du maximum de ram. Le message indiquant un problème de ram apparaîtra, mais ne vous en souciez pas.
/JEUX/ACTION/MOONGAM2.TOS

Réf. : ST1744

✓ MoonGames (3)
Falcon 4 Mo
Troisième partie de MoonGames. Réunir les quatre disquettes (archives) dans un même dossier. Démarrer avec la touche Control pour disposer du maximum de ram. Le message indiquant un problème de ram apparaîtra, mais ne vous en souciez pas.
/JEUX/ACTION/MOONGAM3.TOS

Réf. : ST1745

✓ MoonGames (4)
Falcon 4 Mo
Quatrième partie de MoonGames. Réunir les quatre disquettes (archives) dans un même dossier. Démarrer avec la touche Control pour disposer du maximum de ram. Le message indiquant un problème de ram apparaîtra, mais ne vous en souciez pas.
/JEUX/ACTION/MOONGAM4.TOS

Réf. : ST1746

Graphisme

✓ Modules PNG GemView
STF/STE/TT/Falcon
Le voici, le module qui permet de charger et créer du format PNG dans Gemview 3.xx, LE convertisseur/visualiseur d'images du shareware et même plus.
/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_PNG.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Blaise 1.9
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Organisé comme un éditeur de textes, interfacé avec POV, Blaise est un éditeur de fichiers POV (scripts, include, liste de commandes...). Simple, complet et efficace. C'est une réalisation française, donc entièrement dans notre langue maternelle.
/GRAPH/DESSIN/POV/BLAISE19.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Kandinsky 2.50
STF/STE/TT/Falcon
Toute dernière version de Kandinsky. Les dernières innovations en matière d'interface (3D) sont présentes, et de nouvelles fontes Speedo sont gérées en exportation Postscript.
Attention, une fois décompacté, l'ensemble occupe 1 Mo. Kandinsky est de plus en plus génial ! Il exporte maintenant le CVG 1.0 monochrome.
Enfin, nous avons toujours une 2e version qui utilise le copro, mais tout est en allemand.
Shareware allemand.
/GRAPH/DESSIN/KAND250D.TOS

▼▼▼▼▼

✓ M Player 1.36
TT/Falcon
Ce player lit les fichiers QuickTime d'Apple (appelés MOV sur PC) compressés en CVID, RLE8 et RLE16, SMC8 et RAW8, les fichiers AVI en CVID, CRAM16 ou CRAM8, RLE8 et RGB8 et les fichiers FLI. Accepte le son mono/stéréo en 8 et 16 bits.
Fonctionne sur Falcon en True Color et sur TT à condition d'avoir une carte en 32768 couleurs.
Réalisation française.
/GRAPH/ANIM/MPLYR136.TOS

Réf. : ST1747

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

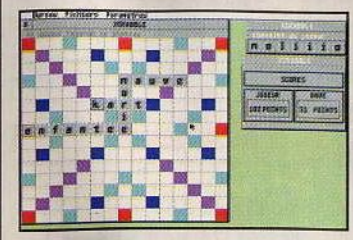
Jeux

✓ Spiegel
STE/TT/Falcon
Spiegel est un jeu reprenant un des éléments d'Oxyd : le rayon laser et ses miroirs. Il faut orienter les miroirs de façon à dévier le rayon laser. Celui-ci pourra donc parcourir un itinéraire complexe qui lui permettra d'atteindre les objets à détruire. Niveaux de plus en plus difficiles. Très bon jeu, sous GEM.
/JEUX/REFLEXIO/SPIEGEL.TOS

▼▼▼▼▼

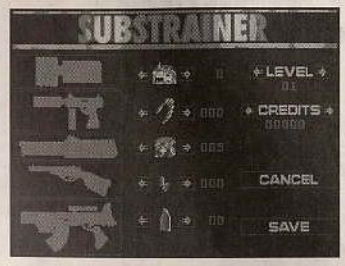
✓ MidiWiz 1.1i
STF/STE/TT/Falcon (Coul)
Nouvelle version 1.1i de MidiWiz, jeu ressemblant à World Conquest ou Civilization, mais qui peut se jouer seul ou jusqu'à six joueurs connectés par MIDI (ou encore à deux joueurs connectés par Nul Modem).
Il fonctionne sur toutes machines en 320x200 16 couleurs. C'est pas mal du tout: création d'armées, économie et production des villes, réalisation d'inventions, découverte progressive du territoire, etc.
La doc est en allemand, mais le jeu est en anglais.
/JEUX/REFLEXIO/MIDWZ11I.TOS

▼▼▼▼▼



✓ XCrabble
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Tout le monde connaît le Scrabble, inutile donc de vous présenter longuement cette adaptation pour Atari plutôt bien faite.
Réalisation française.
/JEUX/REFLEXIO/XCRABBLE.TOS

▼▼▼▼▼



✓ SubStrainer
STE/TT/Falcon
C'est un outil pour créer des fichiers de sauvegarde pour SubStation avec vos préfé-

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°109							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

rences. Belle interface (même si elle n'est pas des plus pratique).
Programme et doc en anglais.
/JEUX/TRICHE/SUBSTRNR.TOS

Réf. : ST1748

Musique

✓ Audio Create 2.81
STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x200)
Audio Create est un bon échantillonneur sonore au format 8 bits et 16 bits (avec écoute sur Falcon). Il reconnait maintenant le DMA du TT, parmi les autres nouvelles fonctions, il permet d'enregistrer à partir des circuits du Falcon, la lecture en direct to disk sur toutes machines (sauf STF maintenant). Réponse aux commandes MIDI et table de mixage 8 voies. Il reconnaît maintenant l'AIFF Cubase et l'horloge externe DSP est gérée.
Programme et doc en français.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCR281.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Zero X demo 1.55b
TT/Falcon
Bien qu'il marche aussi sur STE, ce processeur de sons est principalement, dans cette version, pour TT et Falcon. Traitements de son en tous genres, la démo vous permettra d'en avoir un bon aperçu.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ZXD_155B.TOS

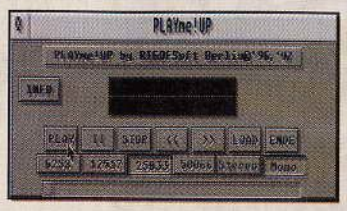
▼▼▼▼▼

✓ Banane
Falcon
Son au format ASM, peut être joué avec Play Me Up, par exemple...
/MUSIQUE/SAMPLES/BANANE.TOS

▼▼▼▼▼

✓ England
Falcon
Son au format ASM, peut être joué avec Play Me Up, par exemple...
/MUSIQUE/SAMPLES/ENGLAND.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Play Me Up 0.54
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Fonctionnant en PRG et ACC, ce petit player de fichiers au format ASM (AudioSam) possède les fonctions classiques (charger, jouer, pause, défilement, choix de fréquence, mono ou stéréo). Simple et efficace.
Programme en anglais et doc en allemand.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/PLAYMEUP.TOS

Réf. : ST1749

✓ Classic Atari Online 0696
STF/STE/TT/Falcon
Un nouveau magazine électronique consacré à l'environnement Atari, entièrement en anglais.
/UTILS/DIVERS/CAO0696.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Around the O.S. 4/96
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Around the Operating System est un magazine allemand au format ST-Guide concernant les systèmes d'exploitation (TOS, MagiC, Geneva...) mais aussi des logiciels, du hardware, les nouvelles machines comme l'Hades...
Magazine en allemand
/UTILS/DIVERS/ATOS9604.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1230
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1230.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1231
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1231.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1232
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1232.TOS

Réf. : ST1750

Utilitaires

✓ BoxKite 1.77
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
BoxKite est un très bon sélecteur de fichiers, proche de Selectric par certains côtés et d'UIS par d'autres. La doc, volumineuse mais en allemand, fourmille d'astuces. Boxkite s'adapte parfaitement à toutes les résolutions. Il peut maintenant s'ouvrir en fenêtre GEM (mais pas encore de fonction multi-sélecteurs). Et encore bien d'autres nouveautés...
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/BKITE177.TOS

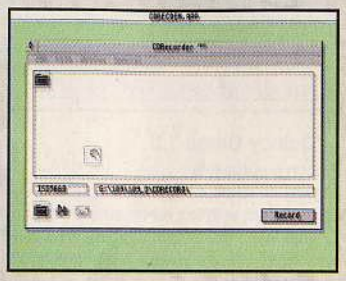
▼▼▼▼▼

✓ Egale 3.4E
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version, et en anglais, de ce programme qui permet de comparer et d'éditer deux fichiers. La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide. On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc. De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier. Et cette version, comme les précédentes, apporte encore toute une série de petits plus.
Shareware allemand en anglais.
/UTILS/DIVERS/EGALE34E.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Metados 2.6ST
STF/STE/TT/Falcon
Voici une version de Metados 2.6 qui gère les CD-Rom SCSI sur une chaîne ACSI. Sera donc utile aux possesseurs de STF/STE.
Doc en anglais.
/UTILS/DISK/METD26ST.TOS

▼▼▼▼▼



✓ CD-Recorder démo 1.09i
TT/Falcon (>=640x400)
C'est la version de démonstration de CD-Recorder, programme de gravure de CD-Rom et CD audio fonctionnant en drag and drop et testé dans STMAG n° 105.
la démo est en allemand.
/UTILS/DISK/CDRECORD.TOS

Réf. : ST1751

✓ UnARJ 9.97
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version de ce gestionnaire d'archives au format ARJ. Très rapide et entièrement compatible avec UNARJ 2.41 de Robert K. Jung, c'est un classique du genre. Cette version fonctionne sur toutes les machines (TOS 1.4 mini). Pour l'utiliser facilement, n'hésitez pas à utiliser un shell du genre Two In One, c'est tellement plus pratique !
C'est en anglais.
/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/UNARJ997.TOS

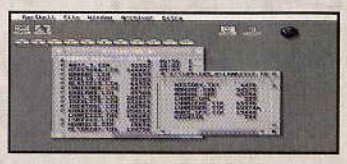
▼▼▼▼▼

✓ LHARC 3 Junior 3.12
STF/STE/TT/Falcon
Voici la version 3.12 de LHARC qui fixe diverses erreurs. Avec son option d'autoextractible qui vous fera gagner du temps, LHARC est comparable à STZIP (temps et efficacité). Comme d'habitude, freeware livré en deux versions, l'allemande et l'anglaise.
/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHARC312.TOS

▼▼▼▼▼

✓ LHARC 3 sources 3.12
STF/STE/TT/Falcon
Les sources de la version 3.12 de LHARC.
/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LSRC312.TOS

▼▼▼▼▼



Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ **Chèque** ❑ **Mandat**

à l'ordre de :

DISKIMAGE

5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex

❑ **Carte Bancaire**

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

✓ **Pac Shell 3.00**

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Si vous utilisez des archiveurs tels que LZH, ZOO ou ARC, vous avez remarqué que chacun demande des paramètres et, bien évidemment, aucun d'entre eux n'utilise les mêmes. Pac Shell est donc là pour vous aider. Il se présente comme un véritable bureau dédié à la gestion des fichiers archives. Toutes les opérations se font à la souris et cela devient un véritable plaisir de manipuler tous ces archiveurs a priori si rébarbatifs !

Shareware en anglais et doc en allemand (ST-Guide).

/UTILS/COMPACT/PACSH300.TOS

Réf. : ST1752

nouvelle formule

Un nouveau plaisir...

+ 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

3615 ST MAG

Éditeur PRESSIMAGE 2,25F/mn

SCAP

Promos Folles

Disques Durs

Pour Falcon

Disques Fujitsu spécialement conçus pour l'audio & la vidéo, recommandés par Steinberg. Livrés complets en boîtier externe avec cable SCSI.

1 Go SCSI externe 2290 Frs

Pour ST, STE

Disques en boîtiers externes, livrés avec une interface DMA / SCSI, tous les câbles & logiciel en français.

350 Mo SCSI externe 1990 Frs

Autres capacités, nous consulter

Ecrans Couleur

Pour la gamme ST, STE, Ecrans RVB-Peritel

590 Frs*

*(à partir de) - Port 150frs

LECTEUR CD

CD-ROM Quadruple vitesse SONY SCSI EXTERNE avec CD TOOLS en français

1750,00 Frs

Port 150frs (+ 690,00 Frs pour la gamme ST)

CD-ROM SKYLINE

600Mo d'utilitaires, démos, images...

59 Frs

Port 15frs

Logiciels

Tableur graphique puissant LDW (port 30frs) **90 Frs**

Traitement de textes LE REDACTEUR (port 30frs) **90Frs**

DES DIZAINES DE JEUX POUR ATARI

à partir de **50 Frs**

Occasions

Très nombreux matériels et logiciels d'occasion. Des affaires tous les jours. Appelez-nous...

Reprise de votre Atari pour l'achat d'un PC

Exemple de configuration Multimédia complète :

Pentium 120 - 8Mo RAM - Disque dur 1.2Go

Ecran 14" - Windows 95 - Carte son 16 Bits

CD ROM Octuple vitesse - 2 HP 2x80W

7490 Frs

Reprise Falcon entre 1000 et 4000 Frs

Reprise ST, STE entre 500 et 2000 Frs

Ouvert du mardi au samedi de 9h30 à 19h
Métro Saint-Denis Porte de Paris

VISA

Pour Commander :
Règlement par chèque ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

18, bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél : 48.13.1 2 3 4
Fax : 48.13.1 2 3 5